



ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH

**ocean**®

*Spectrum • Amstrad • Commodore • Atari ST • Amiga*

# 2-HOT 2-HANDLE

## ENGLISH

## PAGE

SPECTRUM LOADING	2
AMSTRAD LOADING	3
COMMODORE / ATARI ST / AMIGA LOADING	4
SHADOW WARRIORS	5
TOTAL RECALL	9
GOLDEN AXE	17
SUPER OFF ROAD	26

## FRANCAIS

AMSTRAD CHARGEMENT	37
ATARI ST / AMIGA CHARGEMENT	39
SHADOW WARRIORS	40
TOTAL RECALL	45
GOLDEN AXE	54
SUPER OFF ROAD	59

## DEUTSCH

AMSTRAD / COMMODORE LADEN	67
ATARI ST / AMIGA LADEN	68
SHADOW WARRIORS	69
TOTAL RECALL	74
GOLDEN AXE	83
SUPER OFF ROAD	88

# SPECTRUM

## 128K CASSETTE ONLY

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully rewound. Select **LOADER** option and press **RETURN** key. Press **PLAY** on your recorder - the game will now load automatically.



**NB** Spectrum cassette: after the game has loaded, music will start to play. Hit a key to start. Turn the tape over to side B and rewind to the beginning, then press play. Stop the tape once the level has loaded. Rewind the tape when your game is over.

# AMSTRAD

## CPC 464 LOADING

Place the rewound cassette in the deck, type **RUN** and then press **ENTER / RETURN** key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type **|TAPE** then press **ENTER / RETURN** key. Then type **RUN** and press **ENTER / RETURN** key. (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.

## CPC 664 and 6128 LOADING

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type **|TAPE** then press **ENTER / RETURN** key. Then type **RUN** and press **ENTER / RETURN** key. Follow the instructions as they appear on screen.



**NB** Amstrad cassette: after the game has loaded, music will start to play. Hit a key to start. Turn the tape over to side B and rewind to the beginning, then press play.

## COMMODORE CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

### DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "\*,8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

## ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

## AMIGA 500

Insert the disk into drive A and turn on the computer; the program will then load automatically.

## AMIGA 1000

Insert the system disk; when the workbench illustration appears insert the game disk; the program will then load automatically.

# SHADOW Warriors

## SCENARIO

Handed down since the turmoil of Medieval warring States are five secret Ninjitsu techniques known only to the Shadow Warriors.

In the concrete jungle of an American metropolis chaos has broken loose, an Oriental demon has possessed the strength of the greatest Warrior and has summoned forth a squad of ghoulish assassins who must be stopped.

This duty falls to you, the last in a line of legendary combatants and the only saviour of a threatened city....Shadow Warrior, the hero of the '90s.

## CONTROLS SPECTRUM

This is a one player game which may be controlled by Sinclair joystick in either port and Keyboard. This is not compatible with the Kempston Interface.

### AMSTRAD

This is a one player game which may be controlled by joystick or keyboard

### SPECTRUM AND AMSTRAD KEYS

Q	UP
QP	UP/RIGHT
QO	UP/LEFT
A	DOWN

AO DOWN/LEFT  
 AP DOWN/RIGHT  
 O LEFT  
 P RIGHT  
 SPACE FIRE  
 H PAUSE ON/OFF

## COMMODORE

This is a one player game controlled by joystick only in port 1.

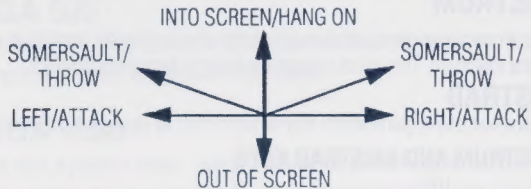
H PAUSE/UNPAUSE GAME

## ATARI ST/AMIGA

This is a one or two player game and is controlled by joystick only with the following additional keys:

H PAUSE ON/OFF  
 S MUSIC ON/OFF  
 1 START PLAYER 1  
 2 START PLAYER 2

## JOYSTICK CONTROLS - ALL FORMATS



Press fire button for attack moves

## STATUS AND SCORING

The status panel shows swords indicating the number of lives remaining, energy is displayed above them.

Points are awarded as follows:-

Killing an enemy	100 points
Breaking an object	50 points
Killing end of level Guardian	1000 points
Completion of level	1000 points

Bonuses are found when objects are smashed as follows:

Small Ninja	extra life
Sword	Sword
Blue pill	1 point of energy
Red pill	2 points of energy
Small ruby	100 points
Large ruby	300 points

The timer is reset back to 99 after completing each level and after completing a section of the game.

## GAMEPLAY

The player progresses through each level and meets various enemies along the way. The Ninja in this game has perfected the techniques of the Triple Blow Combination, The Flying Neck Throw, the Hang Kick, the Phoenix Backflip and the Tightrope technique.

As he cuts a swathe through each zone, items appear from within trash cans, signs and telephone booths. His mission is to fight his way through six of the toughest neighbourhoods in America as he collects these items and destroys the assassination squads on his way to the final conflict with the evil Demon.

## HINTS AND TIPS

Try not to let enemies get on both sides of you. If they do then try to position an object between you.

Use objects to 'take a breather' from the action.

Try jumping over enemies and hitting them from behind.

Do not rush quickly through the levels, stop and wait for enemies to come on screen individually or in pairs and take them without going on. This way large gangs of baddies will be avoided.

## SHADOW WARRIORS

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

## CREDITS

© 1989 Tecmo Ltd.

Conversion by Teque Software

Music by Matt Furniss

Produced by DC Ward

©1990 Ocean Software Ltd.

# TOTAL RECALL

## SCENARIO

Quaid, after a terrifying visit to 'Rekall' and an unsuccessful 'memory implant' discovers that his life is a lie. His past is fiction and his true identity is shrouded in mystery. A mystery whose solution lies on the Red Planet of Mars.

At night he dreams of that distant world - he dreams of a beautiful woman - he dreams of his own death.

Now a hunted man, searching for the clues that will enable him to reach Mars and unravel the web of lies that are all that remains of his past.

A normally peaceful man in a world gone mad, he must resort to violent means to stay alive and regain his life, his past, his future and more importantly, his very soul. In doing so he can free the world from tyranny.

## SPECTRUM / AMSTRAD CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick only.

FIRE and DOWN will toggle between armed and unarmed combat.

P - Pause game (press fire to resume)

To QUIT the game press BREAK on the Spectrum,  
ESCAPE on the Amstrad.

SPACE BAR - Sound FX on/off.

## CAR CHASE SECTION

Push the joystick in the appropriate direction to steer the car.

## GAMEPLAY

### LEVEL ONE

Quaid must get from his hotel to a phone box on the far side of the city where he will receive further instructions. Along his way he must collect five vital objects to help him in his quest: a briefcase, passport, ticket to Mars,

disguise and a surgical instrument for removal of implanted homing device. Richter, the Chief of Police, and his cronies are waiting to stop him. Quaid must find a gun and cache of bullets to battle his way through or use his unarmed combat skills.

## LEVEL TWO

Having received his instructions Quaid commandeers a 'Johnny Cab' and must make his way to the derelict warehouse area where he can utilise the briefcase-video and learn further information regarding his past. Richter and his mobile police are in deadly pursuit.

## LEVEL THREE

A startling revelation lies within the video briefcase. It appears that the full answers to his questions lies on Mars. Now he must escape from the warehouse to the Spaceport to begin his journey.

## LEVEL FOUR

Melina and Quaid meet Benny, a taxi driver who helps them escape from the pursuing forces. They must negotiate a dangerous route through the caverns of Mars until they discover the way to the Rebel hideout.

## LEVEL FIVE

Their taxi discarded, Melina and Quaid must proceed on foot back through 'Venusville' down into the caverns to meet Kuato the rebel leader.

Along the route are switches that must be activated to open the doors into the alien reactor that is the heart of Quaid's dilemma.

Finding Kuato, Quaid will be given the key to the core room within the heart of the reactor. Between Quaid and his final confrontation are the last vestiges of Richter's armed forces.

Fight your way through then battle Richter himself on the lift up to the core room. Emerge victorious and within, you will find the villain behind your strife, Co Haaggen. Here in the core room, he has planted a bomb which will destroy the reactor and Mars' only chance of salvation.

## STATUS AND SCORING

Points are awarded as follows:-

AMMO	- 10 Bullets	200 points
GUN	- 10 Bullets	400 points
? Icon	-	500 points
HEART (restores 50% health)	-	400 points

UNARMED BADDIES	-	1000 points
PATROLS	-	3000 points
GUARDS	-	5000 points
WALLGUNS	-	2000 points

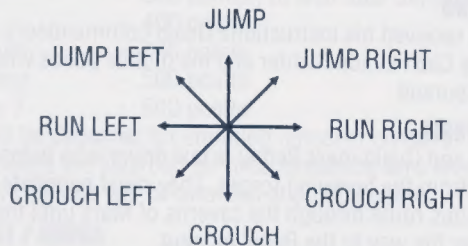
Extra energy will be awarded at 50,000 points and every 100,000 points thereafter.

If energy is full ammo will be awarded.

You only have one life, once your energy is depleted the game will be over.

## COMMODORE CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick only in Port 2.



CROUCH + FIRE - Smash crate/Collect Item

F1 (on title screen) - Toggle between music and sound FX

F1 (during game) - Pause

RUN/STOP - Quit (if paused)

## CAR CHASE SECTION

Push the joystick in the appropriate direction to steer the car. At junctions press FIRE and push joystick in required direction to turn corners.

Various items may be collected by driving over them.

## **GAMEPLAY**

### **LEVEL ONE**

Quaid must get from his hotel to a phone box on the far side of the city with a briefcase full of useful items for his trip to Mars. Richter, the Chief of Police, and his cronies are waiting to stop him. Quaid must use his initiative to acquire weapons to aid him and oxygen for his time on Mars. These are hidden in crates dispersed along the route. If he is injured during this time he will drop the briefcase. This will have to be retrieved.

### **LEVEL TWO**

Having received his instructions Quaid commandeers a 'Johnny Cab'. Evade Richter and his mobile police who are in deadly pursuit.

### **LEVEL THREE**

Melina and Quaid meet Benny, a taxi driver who helps them escape from the pursuing forces. They must negotiate a dangerous route through the caverns of Mars until they discover the way to the Rebel hideout.

### **LEVEL FOUR**

Their taxi discarded, Quaid must proceed on foot back through the caverns to meet Kuato the rebel leader. Along the route he can acquire hidden weapons to help his objective and find keys to open the doors of the alien reactor that is the heart of Quaid's dilemma. Finding Kuato, Quaid will be given the secret location of the core room within the heart of the reactor. Within, you will find the villain behind your strife,

Cohaaggen. Here in the core room, he has planted a bomb which will destroy the reactor and Mars' only chance of salvation.

## **STATUS AND SCORING**

Points are awarded as follows:-

Killing Assailants - 500 points

### **Collectable Items:**

Machine Gun - 200 points

Explosive Ammo - 200 points

Enhanced Ammo - 300 points

Oxygen - 300 points (10% of total oxygen needed)

Energy - 400 points

Invincibility - 400 points

Extra Time - 500 points

Mystery ? - 500 points

Time will be deducted for shooting innocent civilians.

Bonus points are awarded for time remaining on a level.

A bonus continue will be awarded at 50,000 points.

## **ATARI ST / AMIGA**

### **CONTROLS**

This is a one player game controlled by joystick only.

FIRE and DOWN will activate the armed combat.

FIRE and UP will return to unarmed combat.

P - Pause game (press fire to resume)

ESCAPE - Quit game

F8 - Music off

F7 - Music on

### **CAR CHASE SECTION**

Push the joystick in the appropriate direction to steer the car.

Press fire button to fire gun.

In the car chase sections there will be various icons which may be collected as follows:-

S	- Score Bonus
A	- Auto Fire
Skull & Crossbones	- Mystery Icon
Red Pyramid	- Invincibility
Heart	- Extra Energy

## GAMEPLAY

### LEVEL ONE

Quaid must get from his hotel to a phone box on the far side of the city where he will receive further instructions. Along his way he must collect five vital objects to help him in his quest: a briefcase, passport, ticket to Mars, disguise and a surgical instrument for removal of implanted homing device.

Richter, the Chief of Police, and his cronies are waiting to stop him. Quaid must find a gun and cache of bullets to battle his way through or use his unarmed combat skills.

### LEVEL TWO

Having received his instructions Quaid commandeers a 'Johnny Cab' and must make his way to the derelict warehouse area where he can utilise the briefcase-video and learn further information regarding his past. Richter and his mobile police are in deadly pursuit.

### LEVEL THREE

A startling revelation lies within the video briefcase. It appears that the full answers to his questions lies on Mars. Now he must escape from the warehouse to the Spaceport to begin his journey.

### LEVEL FOUR

Upon arrival on Mars, Quaid is beset by Richter once again. He must now fight his way through 'Venusville' where he will contact Melina, possibly the mysterious woman from his dreams.

### LEVEL FIVE

Melina and Quaid meet Benny, a taxi driver who helps them escape from the pursuing forces. They must negotiate a dangerous route through the caverns of Mars until they discover the way to the Rebel hideout.

### LEVEL SIX

Their taxi discarded, Melina and Quaid must proceed on foot back through 'Venusville' down into the caverns to meet Kuato the rebel leader.

Along the route are switches that must be activated to open the doors into the alien reactor that is the heart of Quaid's dilemma. Lifts allow access to the higher levels but they are icon-controlled. The correctly shaped icon for each lift, or series of lifts must be found and dropped into the corresponding slot by the lift - without this the lifts are inert. Other icons will be found along the way. Each icon will be shown as an alien symbol. There are four of these to be collected.

Finding Kuato, Quaid will be given the key to the entrance to the reactor. Once you have used the key you will have access to the alien computer. This will display a panel containing the four alien symbols collected on your route through the complex. A cursor will allow you to manipulate the symbols one at a time. Positioning these in the correct order will open the final doors to the alien reactor. Between Quaid and his final confrontation are the last vestiges of Richter's armed forces.

Fight your way through then battle Richter himself on the lift up to the core room. Emerge victorious and within, you will find the villain behind your strife, Cohagggen. Here in the core room, he has planted a bomb which will destroy the reactor and Mars' only chance of salvation.

## STATUS AND SCORING

Points are awarded as follows:-

AMMO	- 10 Bullets	200 points
GUN	- 10 Bullets	400 points
? Icon	-	500 points
HEART (restores 50% health)	-	400 points
UNARMED BADDIES	-	1000 points
PATROLS	-	3000 points
GUARDS	-	5000 points
WALLGUNS	-	2000 points

Extra energy will be awarded at 50,000 points and every 100,000 points thereafter.

If energy is full ammo will be awarded.

You only have one life, once your energy is depleted the game will be over.

## HINTS & TIPS

- \* Preserve your bullets for armed enemies, use punches for unarmed enemies
- \* On the car chase sections slow down for corners and watch out for dead ends.
- \* Collect the scanner which will show you the next nearest object.
- \* Learn the positions of enemy cars and avoid them.

## TOTAL RECALL

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved.

## CREDITS

### SPECTRUM / AMSTRAD

© 1990 Carolco Pictures Inc.  
Programming and Graphics by Active Minds  
Produced by D.C. Ward  
© 1990 Ocean Software Limited.

### COMMODORE

© 1990 Carolco Pictures Inc.  
Programming and Graphics by Mentus Absentia  
Produced by D.C. Ward  
© 1990 Ocean Software Limited.

### ATARI ST

© 1990 Carolco Pictures Inc.  
Programming by Fred O'Rourke and Bobby Earl  
Graphics by Mark Jones Jnr., Mark Jones Snr., and Steve Cain.  
Music by David Whittaker  
Produced by D.C. Ward  
© 1990 Ocean Software Limited.

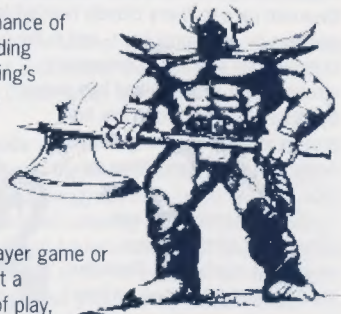
# GOLDEN AXE

A terrible scourge has settled on the land of Yuria. The Evil reptilian creature Death Adder invaded the peaceful villages and by-ways of this ancient land, putting the population to the sword (and worse!). His armies of thugs and other murderous creatures now run amok in Yuria, terrifying the innocent citizens and exacting crippling taxes from the people. Food is running low, and there is little hope of freedom.

The very existence of Yuria is now threatened – Death Adder has kidnapped the King and his daughter, the beautiful Princess, and he is holding them captive in their own castle. Death Adder has also found the Golden Axe, the magical emblem of the land of Yuria, and plans to destroy it and kill the royal family unless all the people of Yuria bow to his will, swearing an oath of allegiance to his evil regime accepting him as ruler.

There seems to be little chance of defeating Death Adder and ridding Yuria of his evil hordes – the King's armies were crushed long ago in fierce and bloody battles. But an alliance of three warriors from the farthest corners of the land may just manage the impossible...

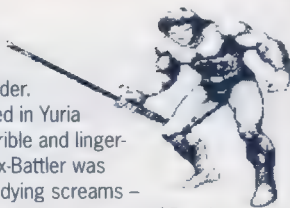
Press fire to start a one-player game or the second player's fire to start a two-player game. At the start of play, you must select the character you wish to control. In a two-player game, each player must choose a different character.



## AX-BATTLER

A barbarian from the far plains of Yuria, Ax-Battler is a fearsome warrior motivated by hatred of Death Adder. Soon after the invading armies arrived in Yuria they put Ax-Battler's mother to a horrible and lingering death. Returning from a quest, Ax-Battler was treated to the sound of his mother's dying screams – and will not rest until he has heard the dying screams of Death Adder.

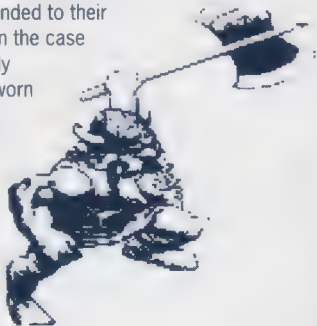
Ax-Battler can command Volcano Magic, which can reach up to four levels of power depending on how many magic pots he is carrying when he casts a destroy spell.



## GILIUS-THUNDERHEAD

A dwarf from the mines of Wolud, Gilius-Thunderhead lost his twin brother in the battle to defend their homestead against the blood crazed soldiers of Death Adder. Members of the Dwarvish race are very closely bonded to their relatives by emotional ties – and in the case of twins, this bonding is immensely strong. Gilius Thunderhead has sworn by all he holds sacred to join his brother in death by killing Death Adder and then committing suicide.

Gilius-Thunderhead can command Lightning Magic, which can reach up to three levels of power depending on how many magic pots he is carrying when he casts a destroy spell.



## TYRIS-FLARE

Tyris-Flare is an Amazon warrior queen, the last surviving member of her jungle tribe. She has nothing more to live for – her people were all put to the sword by Death Adder's evil minions and the jungle in which her race has lived for generations was razed to the ground. She has sworn by all that is sacred to her people that she will avenge their deaths by defeating Death Adder and liberating the land of Yuria.

Tyris-Flare can command Fire Magic, which can reach up to six levels of power depending on how many magic pots she is carrying when she casts a destroy spell.



## GOLDEN AXE – THE QUEST

Your quest is straightforward in nature, but difficult to achieve. Your goal is to kill all of Death Adder's soldiers – and then face up to Death Adder himself in the final showdown.

Kill off all the evil creatures in the land of Yuria, and you can liberate the kidnapped king and princess and restore the land that you love to peace and prosperity. Fail, and Death Adder will rule forever.



### The Woods

Starting out in the woods outside Turtle village, your aim is to progress to the right of the scrolling screen, clearing each section by killing off all of Death Adder's minions. A sword appears at the top right of the screen with the message 'GO' to show that your journey can continue.

In the woods you meet the lowliest of Death Adder's minions – they are the least skilled

fighters in his army, but you must stay on guard. They're dumb, but there's a lot of them! And you meet up with the Twin Sumos and the Lizard Women. While you're in the woods, try to grab and save as much magic as you can – you'll need it later on...

### **Turtle Village**

All the people have been scared away from their homes in the village by Death Adder's marauding hordes. The soldiers you meet on the streets are meaner and tougher than the raw recruits you met in the woods – some of them are riding Bizarrians.



### **Eagle Island**

This island is the back of a huge eagle – with Skeleton Swordsmen hiding in its feathers. They're particularly difficult to beat – being dead, they have no further fear of death! Narrow bridges make the battle even more hazardous.



### **Approaching The Castle**

On your way to Death Adder's lair you have to fight through cobbled streets, defeating wave upon wave of evil enemies.

### **The Castle**

Prepare for the final battle with Death Adder. If you win this conflict, then your quest will be successful.



### **Riding Bizarrians**

Death Adder has imported some very strange creatures to the land of Yuria, which some of his soldiers ride as cavalry animals. Called Bizarrians, these creatures can give you a real edge during combat – if you can knock the rider off the back of a Bizarrian, it's possible to climb into the saddle and use the animal itself as a powerful weapon. As an additional bonus, the Bizarrian takes the hits until you are unsaddled.

Bizarrians have different attributes, depending on their breed. Some will spit flame or fireballs in the direction they are facing when you press the fire button, while others can inflict damage on the enemy with their sweeping tails – just move the joystick to the left or right to make the creature turn around when one of the Death Adder's soldiers is close by.

Although Bizarrians are fairly docile mounts, waiting quietly for a rider to mount them when no-one is in the saddle, after a while they will wander off the current screen area if no-one rides them. Try and stay in the saddle for as long as you can...

And if you complete a section of the game while you're mounted on a Bizarrian, it departs when you make camp and rest up for a while before attempting the next section of the quest.

### **Collecting and Using Magic**

You start the quest to liberate Yuria with one magic pot – but you're sure to need more than that to complete the battles ahead.

Every so often, you'll come across little Elves who scamper around the current screen area clutching sacks. If you chase after them and nudge them, they can be persuaded to drop things – magic pots



or strength bars. If you walk over a magic pot, it is added to your character's magic reserves; similarly walking over a strength bar allows you to increase your energy reserves by one unit.

Watch out for the Elves that sometimes appear when you are resting up at the end of a section. Under the cover of darkness, they attempt to steal pots of magic from your reserves. Wake up as quickly as you can to get magic pots and strength bars from these visitors...

Whenever you use magic, your character will cast a spell that uses up all the magic he or she is carrying in the form of magic pots (shown in the status panel). This may prove powerful enough to kill off all the hostile creatures in the current screen area, but if you are facing particularly strong opponents or your magic level is low when the spell is cast, some of Death Adder's creatures may be able to recover from the spell and fight some more.

### Strength and Credits

You start the game with three lives, divided into units of strength and displayed at the bottom of the screen in a bar readout that is your Hit Meter. Each time your character takes hits, strength is lost, but you can replenish strength if you can persuade an Elf to drop a strength bar...

When you finally run out of lives the game ends and the Score Board appears.



### SURVIVAL SKILLS

- Practice! Work on your jump and attack skills to get your timing perfect – mastering the attack and all its variations is the best way to win.
- Experiment with the joystick to discover all the special moves.
- Ride a Bizarrian whenever you can.
- Learn the shortcomings of each enemy, then concentrate on defeating them by attacking their vulnerable spots.

- Assess each situation to decide whether to retreat to a better position or close in for the attack.
- Learn to jump and twirl to get behind an attacker – blows to the back are usually fatal, so make sure you are always facing your foe.

### COMBAT CONTROLS

It is important that you master the controls that are used during combat – quick reflexes are needed to win battles, and you will almost certainly lose a fight if you have to think about what you are doing.

Pressing fire while your character is standing still results in a basic slashing motion with the weapon that he or she is holding.

Up, down, left and right on the joystick cause the hero you are controlling to walk up, down, left and right in the current screen area. You can't walk off to the left of the current screen area at any time, and can only walk into a new area to the right when the pointer sword and the word 'Go!' appears at the top right of the current screen area.

### Amiga and ST:

<b>Up + Fire</b>	Jump
<b>Up + Fire + Fire</b>	Pile Drive
<b>Down + Fire</b>	Overhead sword swing for Tyris-Flare and Ax-Battler, forward roll for Gilius-Thunderhead
<b>Left + Left</b>	Run left
<b>Right + Right</b>	Run right
<b>Left + Left + Fire</b>	Barge/leap left
<b>Right + Right + Fire</b>	Barge/leap right
<b>P</b>	Pause
<b>F10 while paused</b>	Abort
<b>Left ALT</b>	Player 1 magic
<b>Right ALT</b>	Player 2 Magic (Amiga)
<b>Caps Lock</b>	Player 2 magic (ST)

Player 2 can join in the game at any time by pressing fire on the joystick. To select a character, Player 2 must keep fire pressed and move the stick left or right. Once fire is released, the game will stop and the graphics for Player 2's character will load in.

### **Spectrum**

The Spectrum version supports the use of Kempston, Cursor, Fuller and Sinclair Interface joysticks. You can redefine the keys to any layout.

<b>Up + Fire</b>	Jump
<b>Left + Left</b>	Run left
<b>Right + Right</b>	Run right
<b>Up + Left + Fire</b>	Jumping sword swipe left
<b>Up+ Right + Fire</b>	Jumping sword swipe right
<b>G + H</b>	Pause
<b>C, V and B together</b>	Abort

### **Amstrad CPC**

<b>Up + Fire</b>	Jump
<b>Left + Left</b>	Run left
<b>Right + Right</b>	Run right
<b>Up + Left + Fire</b>	Jumping sword swipe left
<b>Up+ Right + Fire</b>	Jumping sword swipe right
<b>DEL</b>	Pause
<b>ESC</b>	Abort

### **Commodore 64/128**

<b>Up + Fire</b>	Jump
<b>Left + Left</b>	Run left
<b>Right + Right</b>	Run right
<b>Up + Left + Fire</b>	Jumping sword swipe left

**Up+ Right + Fire**  
**Space Bar**  
**RUN STOP**  
**Q while paused**

Jumping sword swipe right  
Use magic  
Pause  
Abort

Virgin Mastertronic Presents

Sega Golden Axe © 1989, 1990 Sega Enterprises Ltd

© (P) Virgin Mastertronic Ltd 1990, 16 Portland Road, London W11 4LA

# IVAN 'IRONMAN' STEWART'S

# SLIPPER OFF ROAD

## CONTROLS

The Amstrad CPC and Spectrum versions can be played as one or two player games. All other versions can be played by up to three people simultaneously.

### **Amiga and ST**

During the Attract mode, F1 turns both music and sound effects on, F2 turns music only on, F3 turns sound effects only on, F4 turns music and sound effects off, while F10 allows you to quit the options section.

Player 1, the red car, uses Joystick Port 1

Up - accelerate  
Down - brake  
Left - left  
Right - right  
Fire - Nitro

Player 2, the yellow car, uses Joystick Port 0  
Up - accelerate  
Down - brake  
Left - left  
Right - right  
Fire - Nitro

Player 3, the blue car, uses the keyboard  
/, LEFT SHIFT, SPACEBAR - accelerate  
QWASZXUIJK M or , - left  
ERDFCVOP L or ; - right  
ALT or RIGHT SHIFT BUTTON - Nitro  
Braking is automatic when the accelerate key is released

During play, HELP pauses the game and ESC aborts a paused game.

### **C64/C128**

Player 1, the red car, uses Joystick Port 2

Up - accelerate  
Down - brake  
Left - left  
Right - right  
Fire - Nitro

Player 2, the yellow car, uses Joystick Port 1

Up - accelerate  
Down - brake  
Left - left  
Right - right  
Fire - Nitro

Player 3, the blue car, uses the keyboard

: - accelerate  
/ - brake  
@ - left  
UpArrow - right  
; - Nitro

During play, RUN/STOP pauses, and CLR/HOME aborts a paused game.

### ***Spectrum***

Player 1 and player 2 can chose whether to use the joystick or keyboard. Sinclair, Cursor and Kempston interfaces are supported. Player 1's car has a white flag on its ariel. Player 2 has a black flag.

#### *Joystick*

Up - accelerate  
Down - brake  
Left - left  
Right - right  
Fire - Nitro

#### *Keyboard*

HJK or L - accelerate  
BN or M - brake  
Z or X - left  
C or V - right  
SPACE - Nitro

During play, P pauses and Q quits a paused game.

### ***Amstrad CPC***

Player 1 (red car) and player 2 (white car) can chose whether to use the joystick or keyboard.

#### *Joystick*

Up - accelerate  
Down - brake  
Left - left  
Right - right  
Fire - Nitro

#### *Keyboard*

K - accelerate  
M - brake  
Z - left  
X - right  
SPACE - Nitro

OR

. - accelerate  
. - brake  
A - left  
Z - right  
SPACE nitro

During play, P pauses and Q quits a paused game. 1 toggles the in-game music on/off.



### **Super Off-Road**

#### ***Stadium Racing -***

#### ***The Off-Road Experience***

Your aim is simple: to come out as the best off-road driver in a series of stadium-based races. Four drivers, up to three

of which can be played by the computer, compete over a series of eight tracks - and each track is raced both clockwise and anti-clockwise, giving 16 race configurations.

Based on the American arcade game "Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off-Road", this conversion is faithful to the original, so when you first load the game each player needs to input details that will be used later for the high score and race results screens. First, you need to identify yourself with a three-letter name - use the joystick or keyboard to move

the cursor over the letters of the alphabet and click fire to add the selection to your name field.

Next, details of each driver's birth date are needed, according to the customs of competitive off-road racing. The date you input is displayed in the American style - with the month preceding the day's date.

Finally, you get the chance to pick a nationality for yourself - move the cursor around the screen and press fire when it is resting on the national flag of your choice.

Once all the players have completed the arcade set-up sequences, the real racing can begin.

### ***Money, Laps and Lives***

At the start of a new season, competitors begin on equal terms - no-one has any money in the bank, and everyone has three 'lives' in the form of Credits, which are worth \$200,000 dollars. Money can be collected during races: bags of dollars appear on the track every so often; the first person to drive over a Bonus Bag collects the loot it contains. Similarly, containers of Nitro Fuel materialise on the track from time to time - collect them if you can - Nitros usually cost you \$10,000 dollars each and can only be purchased before a race starts. The Bonus Nitros you collect during a race can be used immediately, if you want...

And Prize money is also on offer, of course.

The moment one driver completes four laps, the current race ends and he is declared the winner. The other three drivers are then automatically ranked according to their positions when the race finished.

Coming first in a race earns you \$100,000, 2nd place is worth \$90,000, while third place adds \$80,000 to your account. Even if your driving skills aren't that impressive, you still collect \$70,000 for coming fourth. Watch out for the computer-controlled cars - each player who is beaten by one, loses a Credit.

Points are also awarded at the rate of one point for every \$1,000 dollars you win while racing, and are used on the High Score table at the end of a game to determine an overall ranking for the season's competition.

Everyone starts the game with three lives. Being beaten by one of the computer-controlled cars costs you one of your lives.

After each race, the Awards Screen appears and the position of each competing driver is shown, alongside readouts that show the cash won and the cash collected by picking up Bonus Bags on the track.

If you lose a credit with a credit remaining, a counter starts ticking down and you can opt to continue play by pressing fire before it reaches zero. If you allow the 'Continue Play?' counter to reach zero, then you are retired from the current game and have to leave the other drivers to chase victory.



### ***Spending Money In The Speed Shop***

The Speed Shop menu appears in between races and allows you to spend the cash you have

accumulated on the track and by winning 31

paces. The display at the top shows how many lives you have (shown as 'credits'), and how much cash you have amassed.

Five useful items are on offer in the Speed Shop, all of which improve the performance of your vehicle. By glancing at the bar readouts in each panel, you can see how many of each of the five accessories has already been fitted to your vehicle.

To go shopping, move the cursor over the panel that shows the accessory you want to buy and press FIRE to make the purchase (if you try to buy an item you can't afford a credit is automatically traded in for \$200,000).

When you've bought all you want, select the Next Race panel to move onto the track.



### **Nitro Fuel Units**

You can have up to 99 of these providing you have collected lots of cash or get really good at picking up the freebies during races. The lap counter panel that is displayed during a race shows how many Nitros each driver has in reserve.

During a race, pressing the FIRE button or Nitro Key uses a Nitro Unit if you have one - when you punch the Nitro in, you gain a short burst of amazing speed as the high-grade fuel is burned off.

Use Nitros at the start of a race to get ahead of the pack, and whenever you've got a bit of catching up to do!



### **Tires**

You can buy up to five grades of 'Tire'. The higher grade you have, the better your vehicle's grip on the racetrack, the less likely you are to skid, and the

32 vehicle's turnrate is improved.



### **Shocks**

Up to five types of shock absorbers can be fitted to your vehicle - the more you have, the less bouncy the ride. The improved contact of your wheels with the ground gives improved acceleration and cornering.



### **Acceleration**

By careful race-tuning, your vehicle can be made to accelerate up to its top speed more quickly. You're limited to five Acceleration units - each one you buy increases performance.



### **Top Speed**

This accessory boosts the top speed that your vehicle can reach without the aid of Nitro boosters. When you have fitted five Top Speed accessories and five Acceleration units, your truck can't travel faster without Nitros...

## **Learn From Ironman**

Keep an eye on the stock of Nitros you have in your vehicle - the race readout that appears on screen shows how many laps each competitor has completed and how many Nitros they have in stock.

Use your Nitros wisely - to get ahead of the pack at the start of a race, or to make up for lost time. And buy plenty - by using Nitro boosts to best effect, it's possible to triple your overall speed during a race.

Keep an eye out for the collectables - Bonus Bags stuffed with cash and Bonus Nitro Containers. The quantity of cash in the bags

and the number of Nitros in the containers increases as a race progresses. If you're falling behind the field, it sometimes pays dividends to go for pickups rather than for the best position at the end of a race.

Drive intelligently! The more skilful you are at avoiding the on-track obstacles like ramps, mounds and watersplashes, the quicker you will be able to complete a lap.

Spend money! The number of dollars you earn or collect determines the number of points you are awarded on the High Score Screen, but there's no point in saving cash. Spend out when you get the chance to visit The Speed Shop...

## **Ivan Stewart - and why he's called 'Ironman'**

Ivan Stewart, a Californian off-road race specialist, began his career as a competitor in off-road racing in 1971, piloting a Class 1 buggy. His career spans nearly 20 years, and Stewart has been a major contributor to the evolution of the sport in America where he has built up an impressive collection of wins.

What began as a hobby, rapidly grew into a profession as the sport of off-road racing became more popular. In 1983, Stewart joined the Toyota Factory Team and has represented the company ever since, driving an off-road truck in stadium short-course races as well as the long-distance events in which competitors drive for 250 miles non-stop through the deserts of Southwest USA and Mexico.

34 Ivan Stewart gained his nickname 'Ironman' as a result of competing in these

marathon treks through the desert. It takes a certain kind of driver to put up with the relentless pounding that your body takes inside the cab of a truck racing through the desert - and a certain kind of physique to withstand the discomfort of a 250-mile trek through hot and hostile terrain.

From the start of his career, Stewart's capacity for endurance was recognised by his fellow competitors. Each time he won a Baja 500 or Baja 1000 race, held in the heat of Mexico, Stewart received an 'Ironman' award. Mickey Thompson, the man behind the Off-Road Championship Gran Prix Series began referring to Ivan Stewart as 'The Ironman of Off-Road Racing' after he picked up the Drivers' Points Championship in two successive years.

While the tag has been shortened a bit, the title 'Ironman' has stuck. Today, Ivan 'Ironman' Stewart is a well-known sporting personality in America - known not just for his wins, but for his association with the sport and the Toyota factory team.

And after a 20-year career behind the wheel, Ironman is still pushing back the boundaries of off-road achievement. Last year, he secured an overall win in the Mint 400 race in Las Vegas - the first time in the 22-year history of the event that a pickup truck captured the award.

Little wonder then, that the American arcade specialists Leland sought Ironman's assistance and endorsement when they set out to produce a game that captured the thrills of off-road racing. And now you can enjoy Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off-Road on your home computer.

But will you end up deserving the accolade: 'Ironman'?

## Credits

Ivan Stewart	- Himself
Andy Green	Project Co ordinator
Andrew Wright	- Product Manager
Terry Tester	Tester
Ian Mathias	Executive Tester

Illustration by Words and Pictures

Packaging Design by  
Khartomb

Converted by Graftgold Ltd.

Steve Turner	- Team Leader, Spectrum and CPC versions
Gary J Foreman	Amiga and Atari ST versions
David O'Connor	PC versions
Jason Page	C64 version, music and sound on all versions
John Cumming	- Graphics
John Lilley	- Arnstrad graphics
Michael Field	- Additional graphic support
Andrew Braybrook	- Technical advisor
Domonic Robinson	- Second technical advisor

Arcade original by The Leland™ Corporation

## CHARGEMENT

### CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors TAPE puis appuyer sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche (a)).

### CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rembobinée dans le magnétophone et taper TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

### DISQUETTE – CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"MENU, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

### DISQUETTE – CPC 664 et 6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"MENU, et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

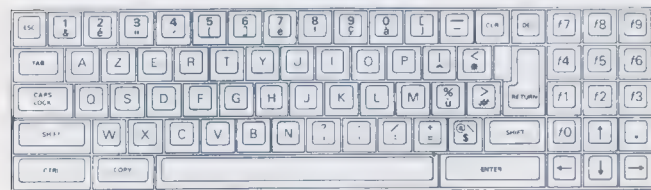
## ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

### QWERTY



### AZERTY



### EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

## ATARI ST

Mettre en marche l'ordinateur et le lecteur de disquette puis placer la disquette un dans le lecteur un. Ce programme se chargera automatiquement. Suivre les instructions à l'écran.

## AMIGA 500

Placer la disquette dans le lecteur de disquette A et mettre en marche l'ordinateur, le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

## AMIGA 1000

Placer la disquette système dans la lecteur, quand l'icône de travail apparaît, insérer la disquette et le programme se chargera ensuite automatiquement et commencera à passer.

# SHADOW Warriors

## SCENARIO

Transmis depuis les agitations entre Etats belligérants au moyen âge, le secret de cinq techniques du Ninjitsu n'est connu que des "Shadow Warriors" (les guerriers fantômes).

Dans la jungle en béton d'une métropole américaine, le chaos s'est déchaîné et un démon oriental est maintenant en possession de la force du plus grand Guerrier. Ce démon a rassemblé un groupe de goules qui doivent être arrêtées absolument.

C'est là que commence votre devoir, vous qui êtes le dernier descendant d'une lignée de combattants légendaires et le seul capable de sauver une ville en péril....SHADOW WARRIOR, le héros des années 90.

## COMMANDES

### AMSTRAD

Ceci est un jeu pour une seule personne et peut être joué avec soit une manette ou le clavier.

### TOUCHES A UTILISER SUR UN AMSTRAD

Q VERS LE HAUT

QP	VERS LE HAUT/SUR LA DROITE
QO	VERS LE HAUT/SUR LA GAUCHE
A	VERS LE BAS
AO	VERS LE BAS/SUR LA GAUCHE
AP	VERS LE BAS/SUR LA DROITE
O	VERS LA GAUCHE
P	VERS LA DROITE
ESPACE	FEU
H	PAUSE/REPRISE DU JEU

## COMMODORE

C'est un jeu pour une seule personne qui ne fonctionne qu'avec une manette reliée à port No. 1 de votre ordinateur.

H PAUSE/REPRISE DU JEU

## ATARI ST/AMIGA

Ceci est un jeu pour une ou deux personnes et ne fonctionne qu'avec une manette et les touches supplémentaires suivantes:

H	INTERROMPT OU CONTINUE LA PARTIE ALTERNATIVEMENT
S	MET EN MARCHÉ OU ARRÊTE LA MUSIQUE ALTERNATIVEMENT
1	LE JOUEUR 1 COMMENCE
2	LE JOUEUR 2 COMMENCE

# UTILISATION DE LA MANETTE - POUR TOUTES VERSIONS



Pressez le bouton "feu" pour les mouvements d'attaque.

## POSITION ET SCORES

Dans un tableau destiné à renseigner le joueur sur sa position apparaissent des épées signalant le nombre de vies encore disponibles et au dessus desquelles est indiquée l'énergie.

Les points sont obtenus de la façon suivante:

Tuer un ennemi	100 points
Casser un objet	50 points
Tuer le gardien à la fin d'une étape	1000 points
Achèvement d'une étape	1000 points

Des bonus peuvent être obtenus quand des objets sont détruits de la manière suivante:

Un petit Ninja	une vie supplémentaire
Une épée	une épée
Une pilule bleue	1 point d'énergie
Une pilule rouge	2 points d'énergie

Un petit rubis	100 points
Un gros rubis	300 points

Le chronomètre revient à 99 après l'achèvement de chaque étape ou après l'achèvement d'une partie du jeu.

## LE JEU

Le joueur évolue à travers chaque étape et rencontre différents ennemis tout au long de son parcours. Dans ce jeu, le Ninja maîtrise parfaitement les techniques de la Combinaison du Triple Coup de poing, de la Mise à terre de l'adversaire par le cou, du Coup tombé, du Saut périlleux arrière Phoenix et celle du funambule.

Pendant qu'il se fraie un passage à travers chaque zone, des objets surgissent des poubelles, des panneaux et des cabines téléphoniques. Sa mission est de traverser six des plus dangereuses zones avoisinantes en Amérique en ayant à faire face à chaque problème. Le joueur doit également rassembler les objets tout en détruisant les troupes de goules à son passage, afin d'arriver au combat final contre le détestable démon.

## CONSEILS ET INDICATIONS

Essayez d'éviter que les ennemis arrivent des deux côtés à la fois. Si cela devait se produire, placez un objet entre vous et les ennemis.

Utilisez des objets afin de pouvoir "souffler un peu" pendant le jeu.

Essayer de sauter au dessus de vos ennemis et de les frapper par derrière.

Ne vous précipitez pas à travers les étapes, arrêtez-vous et attendez l'arrivée individuelle ou par paire des ennemis sur l'écran et surtout combattez-les avant d'aller plus loin. De cette façon, vous éviterez leurs attaques en groupes.

## SHADOW WARRIORS

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

## GENERIQUE

©1989 Tecmo Ltd.

Conversion par Teque Software

Musique par Matt Furniss

Produit par DC Ward

©1990 Ocean Software Ltd.

# TOTAL RECALL

## SCENARIO

Quaid découvre que sa vie est un mensonge après avoir effectué une visite terrifiante à Rekall et subi une greffe de mémoire rejetée. Son passé est de la fiction et sa vraie identité est enveloppée de mystère, un mystère dont la solution se trouve la planète rouge, Mars. La nuit, il rêve de ce monde lointain, il rêve d'une belle femme, il rêve de sa propre mort.

C'est un homme surmené, à la recherche de pistes lui permettant de se rendre sur Mars et d'éclaircir le tissu de mensonges qui est tout ce qui reste de son passé.

C'est habituellement un homme pacifique dans un monde qui est devenu fou, il doit avoir recours à la violence pour rester en vie et reprendre sa vie, son passé, son futur et tout d'abord son âme propre. Il pourra de cette façon libérer le monde de la tyrannie.

## AMSTRAD

### LES COMMANDES

C'est un jeu à un ou deux joueurs contrôlé uniquement par joystick.

TIR et EN BAS vous permettent de sélectionner un combat avec ou sans armes

P - Pauser le jeu (appuyez sur tir pour reprendre le jeu)

Pour SORTIR du jeu, appuyez sur BREAK sur le Spectrum et ESCAPE sur l'Amstrad

BARRE D'ESPACE - Sélectionner ou désélectionner les effets sonores.

## PARTIE DE POURSUITE DE VOITURES

Poussez le joystick dans la direction appropriée pour manoeuvrer la voiture

## LE JEU

### NIVEAU UN

Quaid doit quitter son hôtel pour se rendre à une cabine téléphonique se trouvant dans la grande banlieue de la ville où il recevra d'autres instructions. Il doit rassembler cinq objets vitaux pour l'aider dans sa recherche : une serviette, un passeport, un ticket pour Mars, un déguisement et un instrument chirurgical pour enlever la tête chercheuse qui lui a été greffée.

Richter, le préfet de police et ses copains l'attendent pour l'arrêter. Quaid doit trouver un fusil et des balles cachées pour se frayer un chemin en se battant ou pour utiliser ses talents dans des combats sans armes.

## NIVEAU DEUX

Après avoir reçu ses instructions, Quaid réquisitionne un Johnny Cab et doit se diriger vers l'entrepôt abandonné où il pourra utiliser sa serviette-vidéo et en apprendre davantage sur son passé. Richter et son unité mobile de police sont à sa poursuite pour le tuer.

## NIVEAU TROIS

Une révélation surprenante se trouve dans la serviette-vidéo. Il semble que toutes les réponses à ses questions sont sur Mars. Il doit alors s'échapper de l'entrepôt et se rendre à la base de lancement pour commencer son voyage.

## NIVEAU QUATRE

Mélina et Quaid rencontrent Benny, un chauffeur de taxi qui les aide à se dérober à la police qui est à leur trousser. Ils devront surmonter les dangereux obstacles se trouvant sur leur chemin, en traversant les cavernes de Mars avant de découvrir le chemin vers la cachette de Rebel.

## NIVEAU CINQ

Après s'être débarrassé de leur taxi, Mélina et Quaid doivent revenir à pied en traversant Vénusville puis en descendant dans les cavernes pour rencontrer Kuato, le chef rebelle.

Le long de leur chemin se trouvent des commandes qu'ils doivent actionner pour ouvrir les portes les conduisant dans le réacteur ennemi, ce qui est le dilemme le plus cher de Quaid. En trouvant Kuato, le lieu secret de la pièce centrale dans le cœur du réacteur leur sera révélé. Vous y trouverez le méchant derrière son arme, Cohaaggen. Là, dans la pièce centrale, il a installé une bombe qui détruira le réacteur et la seule chance de salut de la planète Mars.

## ETAT ET SCORE

Les points sont accordés de la façon suivante:

MUNITIONS	- 10 balles	200 points
FUSIL	- 10 balles	400 points
? Icône	-	500 points
COEUR (redonne 50% de santé)	-	400 points
MECHANTS NON ARMES	-	1000 points
PATROUILLES	-	3000 points
GARDES	-	5000 points
FUSILS MURAUX	-	2000 points

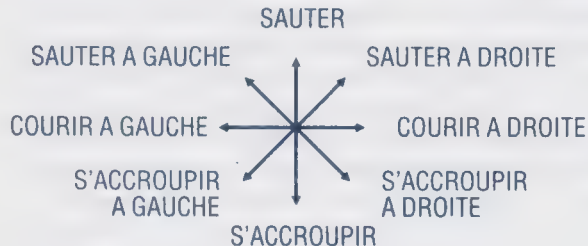
Vous serez récompensé par de l'énergie supplémentaire pour avoir obtenu 50.000 points et vous en recevrez tous les 100.000 points.

Si vous avez conservé toute votre énergie, des munitions vous seront accordées.

Vous disposez d'une seule vie, dès que votre réserve d'énergie est épuisée, le jeu est terminé.

## COMMODORE LES COMMANDES

C'est un jeu à un joueur contrôlé par joystick branché uniquement dans le port 2.



S'ACCROUPIR + FEU - Casser une caisse/  
Remasser un Objet

F1 (pendant le déroulement  
du générique) - Alternner entre musique  
et effets sonores

F1 (au cours du jeu) - Pauser le jeu

RUN/STOP - Sortir du jeu  
si vous l'avez pausé)

## PARTIE DE POURSUITE DE VOITURES

Poussez le joystick dans la direction appropriée pour manoeuvrer la voiture.

Aux croisements, appuyez sur TIR et poussez le joystick

dans la direction voulue pour tourner. Vous pouvez ramasser les divers objets en roulant dessus.

## LE JEU

### NIVEAU UN

Quaid doit quitter son hôtel pour se rendre à une cabine téléphonique se trouvant dans la grande banlieue de la ville. Il emporte avec lui une serviette remplie d'objets utiles pour son voyage vers Mars. Richter, le préfet de police et ses copains l'attendent pour l'arrêter. Quaid devra faire preuve d'intelligence pour trouver des armes pour se défendre et de l'oxygène pour sa survie sur Mars. Ceux-ci sont cachés dans des caisses dispersées le long de son chemin. S'il se blesse lors de sa recherche, il laisse tomber sa serviette. Il vous faudra la retrouver.

### NIVEAU DEUX

Après avoir reçu ses instructions, Quaid réquisitionne un Johnny Cab. Il doit échapper à Richter et à son unité mobile de police qui sont à sa trousse pour le tuer.

### NIVEAU TROIS

Melina et Quaid rencontre Benny, un chauffeur de taxi qui les aide à se dérober à la police qui les poursuit. Ils devront surmonter les dangereux obstacles se trouvant sur leur chemin, en traversant les cavernes de Mars avant de découvrir le chemin vers la cachette de Rebel.

### NIVEAU QUATRE

Après s'être débarrassé de son taxi, Quaid doit revenir à pied en traversant les cavernes pour rencontrer Kuato, le chef rebelle. Sur son chemin, il doit découvrir les armes cachées qui l'aideront à remplir son objectif et dénicher les clés qui lui permettront d'ouvrir les portes du réacteur ennemi, ce qui est son plus cher dilemme. En trouvant Kuato, le lieu secret de la pièce centrale dans le cœur du réacteur lui sera révélé. Vous y trouverez le méchant derrière son arme, Coahaaggen. Là, dans la pièce centrale, il a installé une bombe qui détruira le réacteur et la seule chance de salut de la planète Mars.

### ETAT ET SCORE

Les points sont accordés de la façon suivante:

Tuer des agresseurs - 500 points

#### Objets à ramasser:

Mitrailleuse - 200 points

Munitions explosives - 200 points

Munitions perfectionnées - 300 points

Oxygène - 300 points (10% de l'oxygène nécessaire)

Energie - 400 points

Invincibilité - 400 points

Temps supplémentaire - 500 points  
Mystère ? - 500 points

Le temps sera réduit pour avoir tué des civils innocents.

Des bonus points vous seront donnés pour le temps qui reste à chaque niveau.

Une bonification sera accordée pour avoir obtenu 50.000 points.

## ATARI ST / AMIGA LES COMMANDES

C'est un jeu à un seul joueur contrôlé uniquement par joystick.

TIR et EN BAS activeront le combat armé.

TIR et EN HAUT vous permettront de revenir à un combat sans armes.

P	-	Pause le jeu (appuyez sur tir pour reprendre le jeu)
ESCAPE	-	Sortir du jeu
F8	-	Désélectionner Musique
F7	-	Sélectionner Musique

## PARTIE DE POURSUITE DE VOITURES

Poussez le joystick dans la direction appropriée pour conduire la voiture

Appuyez sur le bouton de tir pour tirer un coup de feu.

Dans chaque partie de poursuite de voiture, vous verrez divers icônes qui peuvent être ramassés de la façon suivante:

S	-	Bon point de score
A	-	Auto tir
Tête de mort	-	Icône mystérieux
Pyramide rouge	-	Invincibilité
Coeur	-	Energie supplémentaire

## LE JEU

### NIVEAU UN

Quaid doit quitter son hôtel pour se rendre à une cabine téléphonique se

trouvant dans la grande banlieue de la ville. Il emporte avec lui une serviette remplie d'objets utiles pour son voyage vers Mars. Richter, le préfet de police et ses copains l'attendent pour l'arrêter. Quaid devra faire preuve d'intelligence pour trouver des armes pour se défendre et de l'oxygène pour sa survie sur Mars. Celles-ci sont cachés dans des caisses dispersées le long de son chemin. S'il se blesse lors de sa recherche, il laisse tomber sa serviette. Il vous faudra la retrouver.

### NIVEAU DEUX

Après avoir reçu ses instructions, Quaid réquisitionne un Johnny Cab et doit se diriger vers l'entrepôt abandonné où il pourra utiliser sa serviette-védo et en apprendre davantage sur son passé. Richter et son unité mobile de police sont à sa poursuite pour le tuer.

### NIVEAU TROIS

Une revelation surprenante se trouve dans la serviette-védo. Il semble que toutes les réponses à ses questions sont sur Mars. Il doit alors s'échapper de l'entrepôt et se rendre à la base de lancement pour commencer son voyage.

### NIVEAU QUATRE

Une fois arrive sur Mars, Quaid est à nouveau tenaillé par Richter. Il doit maintenant réussir à pénétrer dans "Venusville" où il pourra contacter Melins, qui est peut-être la femme mystérieuse de ses rêves.

### NIVEAU CINQ

Melina et Quaid rencontre Benny, un chauffeur de taxi qui les aide à se dérober à la police qui les poursuit. Ils devront surmonter les dangereux obstacles se trouvant sur leur chemin, en traversant les cavernes de Mars avant de découvrir le chemin vers la cachette de Rebel.

### NIVEAU SIX

Après s'être débarrassé de leur taxi, Melina et Quaid doivent revenir à pied en traversant Vénusville puis en descendant dans les cavernes pour rencontrer Kuato, le chef rebelle.

Le long de leur chemin se trouvent des commandes qu'ils doivent actionner pour ouvrir les portes les conduisant dans le réacteur ennemi, ce qui est le dilemme le plus cher de Quaid.

Des ascenseurs permettent d'accéder aux niveaux supérieurs mais ils sont contrôlés par des icônes. Il faut trouver l'icône correcte pour chacun des ascenseurs ou séries d'ascenseurs, et la placer dans la case correspondante à côté de l'ascenseur - autrement les ascenseurs ne seront pas activés. Vous trouverez d'autres icônes le long du chemin, celles-ci prenant la forme de

symboles extra-terrestres. Il y a en tout quatre icônes à ramasser. Lorsqu'il aura trouvé Kuato, Quaid recevra la clé permettant d'accéder au réacteur. L'usage de la clé vous donnera accès à l'ordinateur extra-terrestre. Celui-ci possède un panneau où se trouvent les quatre symboles extra-terrestres que vous avez ramassés le long de votre chemin à travers le complexe. Un curseur vous permettra de manipuler les symboles l'un après l'autre. S'il sont placés dans le bon ordre, les dernières portes menant au réacteur ennemi s'ouvriront. Entre Quaid et sa confrontation finale se trouvent les derniers vestiges des forces armées de Richter.

En trouvant Kuato, le lieu secret de la pièce centrale dans le cœur du réacteur leur sera révélé. Vous y trouverez le méchant derrière son arme, Co Haaggen. Là, dans la pièce centrale, il a installé une bombe qui détruira le réacteur et la seule chance de salut de la planète Mars.

## ETAT ET SCORE

Les points sont accordés de la façon suivante:

MUNITIONS	-	10 balles	200 points
FUSIL	-	10 balles	400 points
? Icône	-		500 points
COEUR (redonne 50% de santé)			400 points
MECHANTS NON ARMES	-		1000 points
PATROUILLES	-		3000 points
GARDES	-		5000 points
FUSILS MURAU	-		2000 points

Vous serez récompensé par de l'énergie supplémentaire pour avoir obtenu 50.000 points et vous en recevrez tous les 100.000 points.

Si vous avez conservé toute votre énergie, des munitions vous seront accordées. Vous disposez d'une seule vie; dès que votre réserve d'énergie est épuisée, le jeu est terminé.

## CONSEILS ET SUGGESTIONS

- \* Conservez vos balles pour les ennemis armés et utilisez vos poings pour combattre les ennemis non armés.
- \* Lors des poursuites de voitures, ralentissez dans les angles et faites attention aux impasses.
- \* Ramassez le scanner qui vous montrera l'objet le plus proche.
- \* Mémorisez les positions des voitures de l'ennemi et évitez-les.

## TOTAL RECALL

Le code de programmation, les représentations graphiques sont protégés par Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

## GENERIQUE AMSTRAD

© 1990 Carolco Pictures Inc.  
 Programmation et graphismes par Active Minds  
 Produit par D.C. Ward  
 © 1990 Ocean Software Limited.

## COMMODORE

© 1990 Carolco Pictures Inc.  
 Programmation et graphismes par Mentus Absentia  
 Produit par D.C. Ward  
 © 1990 Ocean Software Limited.

## ATARI ST / AMIGA

© 1990 Carolco Pictures Inc.  
 Programmation par Fred O'Rourke et Bobby Earl  
 graphismes par Mark Jones Jnr., Mark Jones Snr. et Steve Cain.  
 Musique par David Whittaker  
 Produit par D.C. Ward  
 © 1990 Ocean Software Limited.

# GOLDEN TAXE

Relevez le défi! L'ignoble Death Adder a enlevé le roi et sa fille et s'est réfugié dans son repaire avec la précieuse Hache d'Or. Vous seul pouvez libérer les dirigeants du Pays de Yuria et redonner la liberté à leur peuple.

Pourrez-vous survivre aux cinq niveaux bourrés d'action de cette quête qui reste fidèle au jeu original de machines à sous? Utilisez la magie et votre arme favorite pour détruire l'ennemi ou montez sur le dos d'un Bizarroïde cracheur de feu pour semer la mort dans le camp adverse. Des combats acharnés vous attendent...

Appuyez sur Feu pour commencer un jeu à un joueur ou sur la touche Feu de l'autre joueur pour un jeu à deux joueurs. Au début du jeu, vous devez sélectionner le personnage que vous voulez contrôler. Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur doit choisir un personnage différent.

**Ax-Battler** peut utiliser la Magie du Volcan qui peut atteindre jusqu'à quatre niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'il transporte quand il jette un sortilège de destruction.

**Gilius-Thunderhead** peut utiliser la Magie de la Foudre qui peut atteindre jusqu'à trois niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'il transporte quand il jette un sortilège de destruction.

**Tyris-Flare** peut utiliser la Magie du Feu qui peut atteindre jusqu'à six niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'elle transporte quand elle jette un sortilège de destruction.

## Commandes de Combat

Il est important de maîtriser les commandes que vous utilisez durant le combat. Il vous faut des réflexes rapides pour gagner des batailles et

vous perdrez certainement un combat si vous réfléchissez à ce que vous êtes en train de faire.

Si vous appuyez sur Feu quand votre personnage est debout, celui-ci exécute une entaille avec l'arme qu'il ou qu'elle a dans la main.

Les mouvements Haut, Bas, Gauche et Droite du joystick font déplacer le héros que vous contrôlez vers le haut, le bas, la gauche et la droite dans la zone d'écran actuelle. Vous ne pouvez pas sortir du côté gauche de cet écran. Vous pouvez passer à une nouvelle zone par le côté droit quand l'épée pointeuse et le mot 'Go!' apparaissent au coin supérieur droit de la zone d'écran actuelle.

Si vous appuyez sur la touche 'Magie', votre personnage jette un sort qui consomme toute la magie des pots qu'il transporte actuellement.

## Les Commandes

### AMIGA/ST:

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

#### Haut & Feu

#### Haut & Feu & Feu

#### Bas & Feu

Sauter

Sauter et faire le piledrive"

Swing à l'épée par-dessus la tête (Tyris & Ax); Roulade avant (Gilius)

Courir à gauche

Courir à droite

Faire un mouvement brusque

/Bondir à gauche

Faire un mouvement brusque

/Bondir à droite

#### Gauche & Gauche

#### Droite & Droite

#### Gauche & Gauche & Feu

#### Droite & Droite & Feu

#### P

#### F10 en mode pause

Mettre le jeu en pause

Avorter le jeu

**Gauche ALT**  
**Droite ALT**  
**Caps Lock**

Magie du joueur 1  
Magie du joueur 2 (Amiga)  
Magie du joueur 2 (ST)

## AMSTRAD CPC:

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

**Haut & Feu**  
**Gauche & Gauche**  
**Droite & Droite**  
**Haut & Droite & Feu**  
**Haut & Gauche & Feu**

Sauter  
Courir à gauche  
Courir à droite  
Saut et grand coup d'épée à gauche  
Saut et grand coup d'épée à droite

**DEL**  
**ESC**

Mettre le jeu en pause  
Avorter le jeu

## C64/C128:

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

**Haut & Feu**  
**Gauche & Gauche**  
**Droite & Droite**  
**Haut & Droite & Feu**  
**Haut & Gauche & Feu**  
**Barre D'espacement**  
**RUN/STOP**  
**Q en mode pause**

Sauter  
Courir à gauche  
Courir à droite  
Saut et grand coup d'épée à gauche  
Saut et grand coup d'épée à droite  
Utiliser la magie  
Mettre le jeu en pause  
Avorter le jeu

## COMMENT ENFOURCHER UN BIZARROÏDE

Death Adder a importé du Pays de Yuria d'étranges créatures que certains de ses soldats utilisent comme animaux de cavalerie. Appelés les Bizarroïdes, ces créatures peuvent vous donner un avantage certain durant le combat. Si vous êtes capable de désarçonner un cavalier, vous pouvez monter en selle et utiliser le Bizarroïde comme une arme puissante. Un autre avantage fourni par cette créature est qu'elle résiste aux coups jusqu'à ce que vous soyez vous-même désarçonné.

Les Bizarroïdes ont des attributs qui diffèrent selon leur type. Certains crachent du feu ou des boules de feu dans la direction à laquelle ils font face quand vous appuyez sur le bouton Feu alors que d'autres peuvent causer des blessures à l'ennemi avec le mouvement de leurs queues. Quand l'un des soldats de Death Adder arrive tout près, le Bizarroïde se retourne si vous déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite.

Bien que les Bizarroïdes soient des créatures dociles qui attendent patiemment d'être enfourchées, elles tendent à s'éloigner tranquillement et à sortir de l'écran après un certain temps. Essayez de rester en selle.

## COMMENT RAMASSER ET UTILISER LA MAGIE

Vous commencez votre mission avec un pot de magie mais il vous en faudra plusieurs pour affronter les ennemis qui vous attendent.

De temps à autre, vous verrez de petits elfes gambader autour de la zone d'écran actuelle, serrant des sacs contre eux. A force de les pourchasser et de leur donner de petits coups de coude, vous les forcerez à lâcher des articles: des pots magiques ou des barres d'énergie. Si vous marchez sur un pot magique, vous l'envoyez dans la réserve magique de votre personnage. De même, si vous marchez sur une barre d'énergie, vous augmentez votre réserve d'énergie d'une unité.

Faites attention aux elfes qui apparaissent parfois quand vous vous reposez, à la fin d'une section. Certains d'entre eux profiteront de

l'obscurité pour essayer de voler des pots de magie de votre réserve. Réveillez-vous aussi vite que vous le pouvez pour reprendre les pots magiques et les barres d'énergie à ces visiteurs nocturnes...

Chaque fois que vous utilisez la magie, votre personnage jettera un sortilège qui épuisera toute la magie qu'il transporte sous forme de pots magiques (montrés dans le tableau des statuts). Ce sortilège peut s'avérer suffisant pour tuer toutes les créatures hostiles se trouvant dans la zone d'écran actuelle mais si vos adversaires sont particulièrement puissants ou si votre niveau de magie est bas, au moment où vous jetez votre sortilège, certaines de ces créatures de Death Adder peuvent se remettre de l'effet de ce sortilège et continuer à se battre.

### ENERGIE ET CREDITS

Vous démarrez avec trois vies divisées en unités d'énergie et affichées au bas de l'écran dans une barre qui représente votre Compteur de Coups. Chaque fois que votre personnage prend des coups, il perd de l'énergie qu'il peut, cependant, récupérer s'il réussit à convaincre un elfe de lâcher une barre d'énergie.

Quand il ne vous reste aucune vie, le jeu se termine et le Tableau de Marque apparaît.

# IVAN 'IRONMAN' STEWART'S SUPER OFF ROAD

## LES COMMANDES

Les versions CPC et Spectrum peuvent être jouées par un ou deux joueurs. Toutes les autres versions peuvent être jouées par un maximum de trois joueurs à la fois.

### **Amlga et ST**

Pendant le mode Attract, F1 active la musique et les effets sonores, F2 active la musique uniquement, F3 active les effets sonores uniquement, F4 désactive la musique et les effets sonores et F10 vous permet de quitter la section des options.

Joueur 1, voiture rouge, utilise le joystick branché sur le Port 1.

Haut - Accélérer  
Bas - Freiner

Gauche - A gauche  
Droite - A droite  
Feu - Nitro

Joueur 2, voiture jaune, utilise le joystick  
branché sur le Port 0.

Haut - Accélérer  
Bas - Freiner  
Gauche - A gauche  
Droite - A droite  
Feu - Nitro

Joueur 3, voiture bleue, utilise le clavier.  
/, SHIFT DE GAUCHE, BARRE  
D'ESPACEMENT - Accélérer  
QWASZXULJKM ou , - A Gauche  
ERDFCVOPL ou ; - A droite  
ALT ou BOUTON SHIFT DE DROITE - Nitro  
Vous freinez automatiquement lorsque  
vous relâchez la touche  
d'accélération.

Pendant la partie, HELP met le jeu en pause et  
ESC fait avorter le jeu.

### **C64/C128**

Joueur 1, voiture rouge, utilise le joystick  
branché sur le Port 2.

Haut - Accélérer  
Bas - Freiner  
Gauche - A gauche  
Droite - A droite  
Feu - Nitro

Joueur 2, voiture jaune, utilise le joystick  
branché sur le Port 1.

Haut - Accélérer  
Bas - Freiner  
Gauche - A gauche  
Droite - A droite  
Feu - Nitro

Joueur 3, voiture bleue, utilise le clavier.

: - Accélérer  
/ - Freiner  
@ - A gauche  
Flèche vers le Haut - A droite  
; - Nitro

Pendant la partie, RUN/STOP met le jeu en  
pause et CTRL/HOME fait avorter un jeu  
sauvegardé.

### **Amstrad CPC**

Les joueurs 1 (voiture rouge) et 2 (voiture  
blanche) peuvent choisir le joystick ou le clavier.

Joystick  
Haut - Accélérer  
Bas - Freiner  
Gauche - A gauche  
Droite - A droite  
Feu - Nitro  
Clavier  
K - Accélérer  
M - Freiner  
Z - A gauche  
X - A droite  
ESPACEMENT - Nitro

OU

, - Accélérer  
. - Freiner

A - A gauche  
Z - A droite  
ESPACEMENT - Nitro

Pendant la partie, P met le jeu en pause et Q quitte un jeu mis en pause. 1 active et désactive la musique du jeu.

## Super Off Road

### *Course de Stade - L'expérience hors-route.*

Votre but est simple: terminer meilleur pilote hors-route dans une série de courses se déroulant dans un stade. Quatre pilotes, dont jusqu'à 3 peuvent être contrôlés par l'ordinateur, prennent part à une série de huit pistes - et chaque piste est couverte dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens contraire, donnant ainsi 16 configurations de course.

Basée sur le jeu d'arcade américain d'"Ivan Ironman" Stewart, "Super Off-Road", cette conversion est fidèle à l'original; quand vous chargez donc le jeu pour la première fois, chaque joueur doit introduire les détails qui seront utilisés plus tard sur les écrans des scores et des résultats de la course. Vous devez d'abord vous identifier avec un nom de trois lettres; utilisez le joystick ou le clavier pour placer le curseur sur les lettres de l'alphabet et cliquez sur Feu pour ajouter cette sélection à la zone portant votre nom.

Vous devez ensuite introduire la date de naissance de chaque pilote, selon la tradition de la course hors-route de compétition. La date que vous introduisez est affichée selon le style américain - le mois précédant le jour.

Vous devez enfin vous choisir une nationalité. Déplacez le curseur autour de l'écran et appuyez

sur Feu quand le curseur se trouve au-dessus du drapeau national de votre choix.

La vraie course peut commencer quand tous les joueurs auront terminé les séquences de préparation d'arcade.

### *L'Argent, les Tours et les Vies*

Au début d'une nouvelle saison, les concurrents démarrent à égalité de chances - personne ne dispose d'argent en banque et chacun a trois "vies" sous forme de Crédits, valant chacune \$200.000. L'argent se gagne pendant la course: des sacs de dollars apparaissent périodiquement sur la piste; la première personne à rouler sur un Sac à Bonus le ramasse et en garde le contenu. De même, des récipients de carburant apparaissent sur la piste de temps à autre; ramassez-les si vous pouvez. Les Nitros vous coûtent, en général, \$10.000 chacun et vous ne pouvez les acheter qu'avant le départ d'une course. Les Nitros à Bonus que vous ramassez pendant une course peuvent être utilisés immédiatement, si vous voulez...

Vous pouvez, bien sûr, gagner également de l'argent.

Dès qu'un pilote termine quatre tours, la course actuelle s'achève et le pilote est déclaré vainqueur. Les trois autres sont ensuite classés automatiquement, selon leurs positions à la fin de la course.

Si vous gagnez une course, vous gagnez \$100.000 dollars. La deuxième position rapporte \$90.000 et la troisième \$80.000 dollars. Même si vos talents de pilote ne sont pas très impressionnants, vous arrivez quand même à gagner \$70.000 dollars en terminant quatrième. Faites attention aux voitures

contrôlées par l'ordinateur - tout joueur qui est dépassé par l'une d'elles perd un crédit. Les points s'obtiennent à un taux de 1 point pour chaque \$1000 dollars gagnés pendant la course et sont utilisés sur la table des hauts scores, à la fin du jeu, pour déterminer le classement général dans la compétition de la saison.

Chacun a trois vies au départ de la course. Si une des voitures contrôlées par l'ordinateur vous bat, vous perdez une vie.

Après chaque course, l'Ecran des Prix apparaît, indiquant la position de chaque pilote, de même que des chiffres représentant l'argent gagné et l'argent ramassé des sacs à bonus se trouvant sur la piste.

Si vous perdez un crédit et qu'il ne vous reste qu'un crédit, le compte à rebours entre en action et vous pouvez choisir de continuer en appuyant sur Feu avant que le compteur n'atteigne zéro. Si vous laissez le compteur "Continue Play" atteindre zéro, vous êtes alors retiré du jeu actuel et vous devez laisser les autres pilotes se disputer la victoire.

### ***Comment Dépenser de l'Argent dans le "Magasin de la Vitesse".***

Le menu du Magasin de la Vitesse apparaît entre deux courses et vous permet de dépenser l'argent que vous avez accumulé sur la piste et celui que vous avez gagné en remportant une course. L'affichage du haut indique le nombre de vies qu'il vous reste (représentées par des "crédits") et la quantité d'argent que vous avez amassée.

Cinq articles utiles sont en vente dans le magasin. Ils servent tous à améliorer la performance de votre véhicule. Vérifiez le

nombre d'accessoires qui ont déjà été installés dans votre voiture en jetant un coup d'œil sur la barre de chaque tableau.

Pour faire vos achats, placez le curseur au-dessus du tableau portant l'accessoire dont vous avez besoin et appuyez sur Feu pour l'acheter (si vous essayez d'acheter un article que vous ne pouvez pas vous permettre, un de vos crédits est automatiquement échangé contre \$200.000).

Après avoir fait vos achats, sélectionnez le tableau "Next Race" (Course Suivante) pour aller sur la piste.

### ***Unités de Carburant Nitro***

Vous pouvez en avoir un maximum de 99 - si, bien sûr, vous avez ramassé beaucoup d'argent ou de bonus durant les courses. Le tableau du compteur de tours qui est affiché pendant une course montre le nombre de Nitros que chaque joueur a en réserve.

Pendant une course, si vous appuyez sur le bouton Feu ou sur la touche Nitro, vous utilisez une unité de Nitro (si vous en avez une). Quand vous injectez le Nitro, vous accélérez à une vitesse surprenante et le carburant de haute teneur est consommé.

Utilisez les Nitros au départ d'une course pour prendre de l'avance sur le groupe et chaque fois que vous vous voulez rattraper les autres concurrents!

### ***Pneus***

Vous pouvez acheter jusqu'à cinq qualités de pneus. Plus la qualité est bonne plus l'adhérence au sol de votre voiture est bonne: vous risquez moins de déraiper et le taux de tours de votre voiture s'améliore.

### **Amortisseurs**

Votre voiture peut être équipée de jusqu'à cinq types d'amortisseurs. Plus vous en aurez, moins vous ressentirez les chocs. En améliorant le contact au sol de vos pneus, vous améliorerez par là-même votre accélération et la prise de virages.

### **Accélération**

En réglant votre moteur soigneusement, vous pouvez atteindre la vitesse maximum rapidement. Vous êtes limité à cinq unités d'accélération - chaque unité que vous achetez améliore votre performance.

### **Vitesse Maximum**

Cet accessoire améliore la vitesse maximum de votre véhicule sans l'assistance des Nitros. Si vous équipez votre voiture de cinq accessoires de Vitesse Maximum et de cinq Unités d'Accélération, celle-ci ne pourra pas rouler plus vite sans les Nitros...

## **LADANWEISUNGEN**

### **CPC 464 KASSETTE**

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie ITAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. (Das Zeichen I erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

### **CPC 664 und 6128 KASSETTE**

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie ITAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmmanweisungen.

## **COMMODORE**

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicher - stellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT - und die RUN STOP - Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY - Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem laden den FIRE- KNOPF drücken.

### **DISKETTE**

Wahle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD " " .8 1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

## ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das program wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

## AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das Interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das program wird automatisch geladen.

## AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH - Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das programm wird automatisch geladen.



## Die Geschichte

Seit den Standeskämpfen im Mittelalter werden fünf geheime Techniken der Ninjitsu immer nur an den besten Kämpfer, den Shadow Warriors, weitergegeben.

In der Betonwüste einer amerikanischen Großstadt ist das Chaos ausgebrochen. Ein orientalischer Demon hat die Stärke des größten Kriegers erreicht und eine Einheit von greulichen Mördern aufgestellt. Dem muß Einhalt geboten werden.

Diese Aufgabe übernimmst Du, der letzte in der Reihe von legendären Kämpfern und der einzig mögliche Erlöser einer hilflosen Stadt ... Shadow Warrior, der Held der Neunziger Jahre.

## STEUERUNG

### AMSTRAD

Dies ist ein Spiel für eine Person. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick oder der Computertastatur.

## BEFEHLSTASTEN FÜR AMSTRAD CPC:

Q	AUFWÄRTS
QO	LINKS/AUFWÄRTS
QP	RECHTS/AUFWÄRTS
A	ABWÄRTS
AO	LINKS/ABWÄRTS
AP	RECHTS/ABWÄRTS
O	LINKS
P	RECHTS
LEERFELD	FEUERN
H	PAUSE AN/AUS

## COMMODORE 64

Dies ist ein Spiel für eine Person. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick in Port 1.

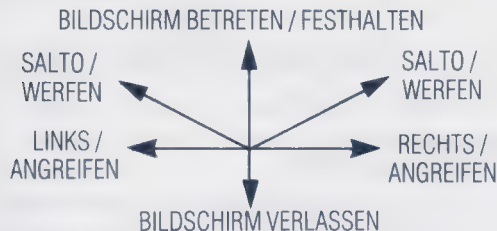
H	PAUSE AN/AUS
---	--------------

## ATARI ST./AMIGA

Dies ist ein Spiel für eine Person. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick und folgenden Tasten der Computertastatur:

H	PAUSE AN/AUS
S	MUSIK AN/AUS
1	SPIELER 1 STARTEN
2	SPIELER 2 STARTEN

## JOYSTICK STEUERUNG - ALLE SYSTEME



Für Angriffsbewegungen drücken Sie den Feuerknopf.

## ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

In der Statusanzeige sehen an der Anzahl der Schwerter, wieviele Leben Sie noch haben. Darüber wird die Energie angezeigt.

Die Wertungen:

Einen Feind töten	100 Punkte
Gegenstand zerbrechen	50 Punkte
Wächter am Abschnittsende töten	1000 Punkte
Abschnitt abschließen	1000 Punkte

Für das Zerstören der folgenden Objekte gibt es Bonus-Leistungen:

Kleiner Ninja	Extra Leben
---------------	-------------

Schwert	Schwert
Blaue Pille	1 Energie-Punkt
Rote Pille	2 Energie-Punkte
Kleiner Rubin	100 Punkte
Großer Rubin	300 Punkte

Nach dem Beenden eines Abschnittes oder eines Durchgangs wird die Zeituhr auf 99 zurückgestellt.

## SPIELABLAUF

Der Spieler muß die Abschnitte des Spiels durchqueren und trifft dabei auf viele unterschiedliche Gegner. Der Ninja in diesem Spiel beherrscht viele Kampftechniken perfekt.

Auf seinem Weg erscheinen Gegenstände innerhalb von Mülleimern, Telefonzellen und anderen Sybolen. Seine Aufgabe ist, sich durch sechs der wildesten Bezirke in Amerika zu arbeiten. Dabei muß er die Gegenstände aufnehmen und die Mörderbanden zerschlagen, um bis zu dem teuflischen Demon vorzudringen.

## TIPS UND TRICKS

Lassen Sie sich nicht von den Gegnern 'in die Mitte' nehmen. Falls das passiert, versuchen Sie, Objekte zwischen sich und die Gegner zu bringen.

Benutzen Sie die Objekte, um sich von den Kämpfen zu erholen. Versuchen Sie, über die Gegner zu springen, um sie von Hinten anzugreifen.

Laufen Sie nicht einfach durch die Abschnitte. Warten Sie auf Gegner, die allein oder zu zweit erscheinen, und gehen Sie nach dem Sieg nicht gleich weiter. So können sich die Gegner nicht zu Gruppen zusammenschließen und gemeinsam angreifen.

## SHADOW WARRIORS

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

## DANKSAGUNGEN

©1989 Tecmo Ltd.

Konvertierung durch Teque Software

Musik von Matt Furniss

Deutsche Bearbeitung: Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd

# TOTAL RECALL

## SCENARIO

Nach einem schrecklichen Besuch bei 'Rekall' und einer fehlgeschlagenen Erinnerungsimplantation erkennt Quaid, daß sein ganzes Leben eine Lüge ist. Seine Vergangenheit ist nur eine Fiktion, und seine wirkliche Identität ist hinter einem Schleier aus Geheimnissen verborgen. Die Antworten zu seinen Fragen liegen auf dem roten Planeten Mars.

In der Nacht träumt von dieser weit entfernten Welt - träumt von einer schönen Frau - träumt von seinem eigenen Tod.

Er wird gejagt, und er sucht nach einer Möglichkeit, den Mars zu erreichen, um dort das Gespinnst von Lügen um seine Vergangenheit zu entwirren.

In dieser verrückt gewordenen Welt, muß ein eigentlich friedlicher Mensch zu brutalen und hinterhältigen Mitteln greifen, um zu überleben, und sein wirkliches Dasein, seine Vergangenheit, seine Zukunft, und vor allem seine Seele zurück zu bekommen. Bei seinem Kampf kann er die ganze Welt von der Tyrannei befreien.

## AMSTRAD

## STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick gesteuert wird.

FEUER und ABWÄRTS schaltet zwischen bewaffnetem und unbewaffnetem Kampf um.

- |               |   |                                      |
|---------------|---|--------------------------------------|
| P             | - | Spielpause (Weiterspielen mit FEUER) |
| ESCAPE        | - | Spiel beenden                        |
| LEERFELDTASTE | - | Gerausche an/aus                     |

## VERFOLGUNGSJAGT

Zum Steuern des Fahrzeugs drücken Sie den Joystick in die gewünschte Richtung.

## SPIELABLAUF

### ABSCHNITT EINS

Quaid muß von seinem Hotel zu einer Telefonzelle auf der anderen Seite der Stadt kommen, wo er weiterführende Anweisungen erhalten soll. Auf dem Weg dorthin muß er fünf wichtige Objekte finden, die ihm bei seiner Aufgabe helfen. Ein Aktenkoffer, ein Paß, die Fahrkarte zum Mars, eine Verkleidung und ein chirurgisches Instrument zum Entfernen von implantierten Peilsendern.

Der Polizeichef Richter und seine Gehilfen versuchen Quaid aufzuhalten. Unterwegs muß Quaid versuchen, Waffen und Munition zu finden, um sich damit den Weg freizuschneiden - oder er muß auf seine Fähigkeiten im unbewaffneten Kampf vertrauen.

### ABSCHNITT ZWEI

Nachdem er seine Anweisungen erhalten hat, flieht Quaid in einem gestohlenen Automaten-Taxi. Er muß in das Viertel mit den leerstehenden Lagerhäusern kommen, um dort das Videoband abzuspielen und weitere Informationen über seine Vergangenheit zu erfahren. Richter verfolgt ihn mit Einheiten der mobilen Polizei.

### ABSCHNITT DREI

Das Video enthält eine erschreckende Offenbarung für Quaid. Die Antworten zu seinen Fragen liegen auf dem Mars. Er muß vom Lagerhaus zum Raumhafen flüchten, um dort seine Reise anzutreten.

### ABSCHNITT VIER

Melina und Quaid treffen den Taxifahrer Benny, der ihnen bei der Flucht hilft. Sie müssen auf einem gefährlichen Weg die Höhlen des Mars durchqueren, und dabei den Weg zum Versteck der Rebellen finden.

### ABSCHNITT FÜNF

Das Taxi ist kaputt. Zu Fuß müssen Quaid und Melina zurück durch 'Venusville' und hinab in die Höhlen, um den Rebellenführer Kuato zu treffen.

Auf dem Weg dorthin müssen Schalter aktiviert werden, die die Türen zum Reaktor der Fremden öffnen, der die Ursache für Quaid's Dilemma ist.

Er findet Kuato und erhält von ihm den Schlüssel zum Steuerraum des Reaktors. Zwischen Quaid und dem entscheidenden Kampf stehen die letzten Überreste von Richters bewaffneten Einheiten.

Kämpfen Sie sich den Weg frei, und besiegen Sie Richter auf dem Fahrstuhl zum Steuerraum. Anschließend finden Sie den Schurken, der hinter Ihrem Kampf steht: Cohaaggen. Hier, im Reaktorkern, hat er eine Bombe gelegt, die den Reaktor zerstören wird - und damit die einzige Rettung für den Mars.

## STATUS UND PUNKTEWERTUNG

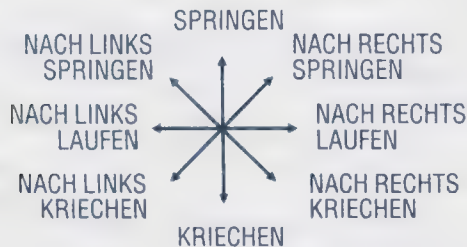
Sie erhalten Punkte wie folgt:

Munition	-	10 Geschosse	200 Punkte
Gewehr	-	10 Geschosse	200 Punkte
?-Symbol	-		500 Punkte
Herz (erneuert 50% der Gesundheit)	-		400 Punkte
Unbewaffnete Gegner	-		1000 Punkte
Patrouillen	-		3000 Punkte
Wachen	-		5000 Punkte
Wand-Waffen	-		2000 Punkte

Ber 50 000 Punkten und anschließend alle 10.000 Punkte erhalten zusätzliche Energie  
Bei voller Energie erhalten Sie zusätzliche Munition.  
Sie haben nur ein Leben. Das Spiel ist zu Ende, sobald Ihre Energie verbraucht ist.

## COMMODORE STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick im Port 2 gesteuert wird.



KRIECHEN + FEUERN	- Kiste zerschlagen/ Objekt aufnehmen
F1 (im Titelbild)	- Umschalten zwischen Musik und Geräuschen
F1 (im Spiel)	- Pause
RUN/STOP (während Pause)	- Spiel beenden

## VERFOLGUNGSJAGT

Zum Steuern des Fahrzeugs drücken Sie den Joystick in die gewünschte Richtung.

Zum Abbiegen an Kreuzungen und Einmündungen drücken Sie die Feuertaste und bewegen den Joystick in die gewünschte Richtung.

Verschiedene Objekte können Sie aufnehmen, indem Sie einfach darüber hinweg fahren.

## SPIELABLAUF

### ABSCHNITT EINS

Quaid muß von seinem Hotel zu einer Telefonzelle auf der anderen Seite der Stadt kommen. Sein Aktenkoffer ist voll von wichtigen Dingen für seine Reise zum Mars. Der Polizeichef Richter und seine Gehilfen versuchen Quaid aufzuhalten. Unterwegs muß Quaid versuchen, Waffen zu seinem Schutz, und Sauerstoff für den Aufenthalt auf dem Mars zu bekommen. Diese Dinge sind in Kisten versteckt, die er auf seinem Weg findet. Falls er verletzt wird, verliert er seinen Aktenkoffer, den er sich dann zurückholen muß.

### ABSCHNITT ZWEI

Nachdem er seine Anweisungen erhalten hat, flieht Quaid in einem gestohlenen Automaten-Taxi. Richter verfolgt ihn mit Einheiten der mobilen Polizei. Quaid muß seine Verfolger in einer wilden Jagt abhängen.

### ABSCHNITT DREI

Melina und Quaid treffen den Taxifahrer Benny, der

ihnen bei der Flucht hilft. Sie müssen auf einem gefährlichen Weg die Höhlen des Mars durchqueren, und dabei den Weg zum Versteck der Rebellen finden.

#### **ABSCHNITT VIER**

Das Taxi ist kaputt. Zu Fuß muß Quaid durch die Höhlen zurück, um den Rebellenführer Kuato zu treffen. Auf dem Weg findet er versteckte Waffen, die er gut gebrauchen kann sowie Schlüssel, mit denen er die Türen zum Reaktor der Fremden öffnen kann. Quaid trifft schließlich Kuato und erfährt von ihm die geheime Position des Reaktorkerns, der tief im Inneren der Anlage liegt. Auf dem Weg dorthin treffen Sie den Schurken, der hinter Ihrem Kampf steht: Cohaaggen. Hier, im Reaktorkern, hat er eine Bombe gelegt, die den Reaktor zerstören wird - und damit die einzige Rettung für den Mars.

#### **STATUS UND PUNKTEWERTUNG**

Sie erhalten Punkte wie folgt:

Angreifer vernichten - 500 Punkte

##### **Objekte aufnehmen:**

- Maschinengewehr - 200 Punkte
- Explosiv-Munition - 200 Punkte
- Erweiterte Munition - 300 Punkte
- Sauerstoff (Oxygen) - 300 Punkte (10% des insgesamt benötigten Sauerstoffs)

- Energie - 400 Punkte
- Unverwundbarkeit - 400 Punkte
- Extra-Zeit - 500 Punkte
- Geheimnis ? - 500 Punkte

Für das Erschießen von unbeteiligten Zivilisten wird Ihnen Zeit abgezogen.

Für die in einem Abschnitt verbliebene Zeit erhalten Sie am Ende Bonus-Punkte.

Bei 50.000 Punkten erhalten Sie einen Weiterspiel-Bonus.

#### **ATARI ST / AMIGA**

##### **STEUERUNG**

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick gesteuert wird.

FEUER und ABWÄRTS aktiviert den bewaffneten Kampf.

FEUER und AUFWÄRTS schaltet auf unbewaffneten Kampf zurück.

- P - Spielpause (Weiterspielen mit FEUER)
- ESCAPE - Spiel beenden
- F8 - Musik aus
- F7 - Musik an

##### **VERFOLGUNGSJAGT**

Zum Steuern des Fahrzeugs drücken Sie den Joystick in die gewünschte Richtung.

Zum Feuern mit der Waffe drücken Sie die Feuertaste.

Während der Verfolgungsjagd können Sie verschiedene Objekte aufnehmen.

- S - Bonus-Punkte
- A - Automatik-Feuer
- Totenschädel und Knochen - Geheimnis-Symbol
- Rote Pyramide - Unverwundbarkeit
- Herz - Zusatz-Energie

# SPIELABLAUF

## ABSCHNITT EINS

Quaid muß von seinem Hotel zu einer Telefonzelle auf der anderen Seite der Stadt kommen, wo er weiterführende Anweisungen erhalten soll. Auf dem Weg dorthin muß er fünf wichtige Objekte finden, die ihm bei seiner Aufgabe helfen. Ein Aktenkoffer, ein Paß, die Fahrkarte zum Mars, eine Verkleidung und ein chirurgisches Instrument zum Entfernen von implantierten Peilsendern. Der Polizeichef Richter und seine Gehilfen versuchen Quaid aufzuhalten. Unterwegs muß Quaid versuchen, Waffen und Munition zu finden, um sich damit den Weg freizuschließen, oder er muß auf seine Fähigkeiten im unbewaffneten Kampf vertrauen.

## ABSCHNITT ZWEI

Nachdem er seine Anweisungen erhalten hat, flieht Quaid in einem gestohlenen Automaten-Taxi. Richter verfolgt ihn mit Einheiten der mobilen Polizei. Quaid muß seine Verfolger in einer wilden Jagd abhängen.

## ABSCHNITT DREI

Das Video enthält eine erschreckende Offenbarung für Quaid. Die Antworten zu seinen Fragen liegen auf dem Mars. Er muß vom Lagerhaus zum Raumhafen flüchten, um dort seine Reise anzutreten.

## ABSCHNITT VIER

Nach der Ankunft auf dem Mars wird Quaid erneut von Richter verfolgt. Er muß sich seinen Weg durch 'Venusile' freikämpfen. Dort trifft er Melina - ist sie nicht die mysteriöse Frau aus seinen Träumen?

## ABSCHNITT FÜNF

Melina und Quaid treffen den Taxifahrer Benny, der ihnen bei der Flucht hilft. Sie müssen auf einem gefährlichen Weg die Hohlen des Mars durchqueren, und dabei den Weg zum Versteck der Rebellen finden.

## ABSCHNITT SECHS

Das Taxi ist kaputt. Zu Fuß muß Quaid durch die Höhlen zurück, um den Rebellenführer Kuato zu treffen. Auf dem Weg findet er versteckte Waffen, die er gut gebrauchen kann sowie Schlüssel, mit denen er die Türen zum Reaktor der Fremden öffnen kann. Die Fahrstühle führen in die oberen Ebenen, doch sie werden mit Symbolen gesteuert. Das richtige Symbol für einen oder mehrere Fahrstühle muß gefunden und in den entsprechenden Schlitz am Fahrstuhl eingeworfen werden - sonst funktionieren die Fahrstühle nicht. Auf dem Weg liegen auch andere Symbole, die das Zeichen der Fremden tragen. Vier dieser Symbole müssen gesammelt werden.

Quaid findet Kuato, von dem er den Schlüssel zum Eingang des Reaktors bekommt. Mit dem Schlüssel bekommen Sie Zugang zum Computer der Fremden. Auf seiner Anzeige werden die vier Symbole der Fremden abgebildet, die Sie auf dem Weg durch die Anlage gesammelt haben. Sie können die Symbole eins nach dem anderen bewegen, um sie in die richtige Reihenfolge zu bringen. Dann öffnet sich die letzte Tür zum Reaktor der Fremden. Zwischen Quaid und dem entscheidenden Kampf stehen die letzten Überreste von Richters bewaffneten Einheiten.

Kämpfen Sie sich den Weg frei, und besiegen Sie Richter auf dem Fahrstuhl zum Steuerraum. Anschließend finden Sie den Schurken, der hinter Ihrem Kampf steht: Cohaaggen. Hier, im Reaktorkern, hat er eine Bombe gelegt, die den Reaktor zerstören wird - und damit die einzige Rettung für den Mars.

## STATUS UND PUNKTEWERTUNG

Sie erhalten Punkte wie folgt:

Munition	- 10 Geschosse	200 Punkte
Gewehr	- 10 Geschosse	200 Punkte
?-Symbol	-	500 Punkte
Herz (erneuert 50% der Gesundheit)	-	400 Punkte
Unbewaffnete Gegner	-	1000 Punkte
Patrouillen	-	3000 Punkte
Wachen	-	5000 Punkte
Wand-Waffen	-	2000 Punkte

Bei 50 000 Punkten und anschließend alle 10 000 Punkte erhalten zusätzliche Energie.

Bei voller Energie erhalten Sie zusätzliche Munition.

Sie haben nur ein Leben. Das Spiel ist zu Ende, sobald Ihre Energie verbraucht ist.

## TIPS UND TRICKS

- \* Sparen Sie die Geschosse für bewaffnete Gegner. Bekämpfen Sie unbewaffnete Gegner mit den Fäusten.
- \* Bremsen Sie während der Verfolgungsjagd in Kurven ab, und passen Sie auf Sackgassen auf.
- \* Besorgen Sie sich das Ortungsgerät, mit dem Sie die Objekte schneller finden.
- \* Merken Sie sich die Standorte der gegnerischen Fahrzeuge, und umgehen Sie sie.

## TOTAL RECALL

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

## DANKSAGUNGEN

### AMSTRAD

© 1990 Carolco Pictures Inc.  
Programmierung und Grafiken von Active Minds  
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder  
Produziert von D.C. Ward  
© 1990 Ocean Software Limited

### COMMODORE

© 1990 Carolco Pictures Inc.  
Programmierung und Grafiken von Mentus Absentia  
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder  
Produziert von D.C. Ward  
© 1990 Ocean Software Limited

### ATARI ST / AMIGA

© 1990 Carolco Pictures Inc.  
Programmierung von Fred O'Rourke und Bobby Earl.  
Grafiken von Mark Jones Jnr., Mark Jones Snr. und Steve Cain.  
Musik von David Whittaker.  
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder  
Produziert von D.C. Ward  
© 1990 Ocean Software Limited



Stell dich der Herausforderung! Der böse Death Adder hat den König und seine Tochter entführt und sich mit der wertvollen goldenen Axt in sein Versteck zurückgezogen. Nur Du kannst die Herrscher des Landes Yuria wieder befreien und sein Volk entsklaven.

Kannst Du Dich aber wirklich durch die fünf Action-Levels schlagen, die Dich in dieser getreuen Übertragung des Coin-Op-Spiels konfrontieren? Überwältige Deine Feinde mit Zauberei, zerschlage sie mit Deiner treuen Waffe oder greife sie vom Rücken eines feuerspeienden Bizarrian an. Hektische Kampf-Action erwartet Dich....

Drücke auf Feuer, um das Spiel für einen Spieler zu starten, oder den Feuerknopf des zweiten Spielers, um in den Zwei-Spieler-Modus zu gelangen. In einem Spiel für zwei Teilnehmer müssen die beiden Spieler unterschiedliche Rollen übernehmen.

**Ax-Battler** verfügt über den Zauber des Vulkans (Volcano Magic), der bis zu vier Stärkestufen erreichen kann, je nach der Zahl der Zaubertöpfe, die er bei sich hat, wenn er einen vernichtenden Zauberspruch ausruft.

**Gilius-Thunderhead** verfügt über den Zauber der Blitze (Lightning Magic), der bis zu drei Stärkestufen erreichen kann, je nach der Zahl der Zaubertöpfe, die er bei sich hat, wenn er einen vernichtenden Zauberspruch ausruft.

**Tyris-Flame** verfügt über den Zauber des Feuers (Fire Magic), der bis zu sechs Stärkestufen erreichen kann, je nach der Zahl der Zaubertöpfe, die er bei sich hat, wenn er einen vernichtenden Zauberspruch ausruft.

## KAMPF-KONTROLLEN

Es ist sehr wichtig, daß Du die verschiedenen Kontrollen, die im Kampf benutzt werden, so schnell wie möglich beherrschst, denn Du brauchst schnelle Reaktionen, um einen Kampf zu gewinnen. Du wirst höchstwahrscheinlich ein Gefecht verlieren, wenn Du zögerst und Dir Deinen nächsten Schritt überlegen mußt.

Drücken auf Feuer, wenn Deine Figur stillsteht, verursacht einen Hieb mit der Waffe, die sie gerade hält.

Hoch, runter, links und rechts mit dem Joystick bewegt den Helden in die entsprechende Richtung auf dem momentanen Bildschirm. Es ist nicht möglich, den Bildschirm in die linke Richtung zu verlassen. Man gelangt in ein neues Gebiet, indem man sich nach rechts bewegt, aber nur wenn der Zeiger (ein Schwert) und das Wort 'Go!' oben rechts auf dem momentanen Bildschirm erscheinen.

Durch Drucken auf die Zaubertaste ('Magic' key) löst Dein Charakter einen Zauber aus, der aber alle Zaubertöpfe verbraucht, die er momentan bei sich hat.

## STEUERUNG

### AMIGA/ST:

Bewegungen in verschiedene Richtungen: Hoch = nach oben, Links = nach links gehen usw.

HOCH & FEUER-  
HOCH & FEUER & FEUER-  
RUNTER & FEUER-

LINKS & LINKS-  
RECHTS & RECHTS-  
LINKS & LINKS & FEUER-  
RECHTS & RECHTS & FEUER-

Springen  
Hammerschlag'  
Schwert durch die Luft schwingen  
(Tyris & Ax) Salto (Gilius)  
Nach links laufen  
Nach rechts laufen  
Schub/Sprung nach links  
Schub/Sprung nach rechts

P-

F10 während Pause-

ALT (links)-  
ALT (rechts)-  
Caps Lock-

Pause

Abbrechen

Zaubern (Spieler 1)  
Zaubern (Spieler 2/Amiga)  
Zaubern (Spieler 2/ST)

Spieler 2 kann jederzeit in das Spiel einsteigen, indem er/sie den Feuerknopf auf dem Joystick drückt. Um eine Figur zu wählen sollte man den Knopf gedrückt halten und gleichzeitig den Hebel nach links oder nach rechts bewegen. Wird der Knopf dann losgelassen, so hält das Spiel an und die Grafiken des 2. Spielers werden geladen.

### AMSTRAD CPC:

Bewegungen in verschiedene Richtungen: Hoch = nach oben, Links = nach links gehen usw.

HOCH & FEUER-  
LINKS & LINKS-  
RECHTS & RECHTS-  
HOCH & RECHTS & FEUER-  
HOCH & LINKS & FEUER-  
DEL-  
ESC-

Springen  
Nach links laufen  
Nach rechts laufen  
Sprung mit Hieb nach links  
Sprung mit Hieb nach rechts  
Spielpause  
Spiel abbrechen

### C64/C128:

Bewegungen in verschiedene Richtungen: Hoch = nach oben, Links = nach links gehen usw.

HOCH & FEUER-

Springen

LINKS & LINKS-	Nach links laufen
RECHTS & RECHTS-	Nach rechts laufen
HOCH & RECHTS & FEUER-	Sprung mit Hieb nach links
HOCH & LINKS & FEUER-	Sprung mit Hieb nach rechts
LEERTASTE-	Zaubern
RUN STOP-	Spielpause
Q während Pause -	Spiel abbrechen

## DAS REITEN DER BIZARRIANS

Death Adder hat einige seltsame Wesen in das Land Yuria gebracht, die von seinen Soldaten wie Pferde beritten werden. Diese 'Bizarrians' können für Dich im Kampf sehr vorteilhaft sein, denn gelingt es Dir, einen der Reiter von seinem Bizarrian herunterzuholen, dann kannst Du das Tier als eine mächtige Waffe benutzen. Als zusätzlicher Bonus übernimmt das Wesen alle auf Dich gezielten Treffer, bis Du herunterfällt.

Bizarrians besitzen verschiedene Eigenschaften, je nach ihrer Rasse. Wenn der Feuerknopf gedrückt wird, speien einige von ihnen Flammen oder Feuerbälle in die Richtung, in die sie gerade schauen, während andere mit ihrem Schwanz deine Feinde verletzen können – bewege den Joystick einfach nach links oder nach rechts, um das Tier zu wenden, wenn einer von Death Adders Soldaten nahekommt.

Die Bizarrians sind eigentlich ganz zame Tiere, die ruhig auf einen Reiter warten, wenn ihr Sattel leer ist. Bleiben sie unberitten, so werden sie nach einiger Zeit vom Bildschirm abwandern, d.h. Du sollst Dich immer bemühen, im Sattel zu bleiben....

Solltest Du einen Teil des Spiels auf einem Bizarrian erfolgreich abschließen, dann wird es verschwinden sobald Du Dich niederläßt und Dich vor Deiner nächsten Aufgabe ein bisschen erholst.

Das Einsammeln und die Verwendung von Zaubern

Du beginnst Deine Befreiungsmission auf Yuria mit einem Zaubertopf – Du wirst aber sicher noch mehr brauchen, um die bevorstehenden

86 Kämpfe erfolgreich abzuschließen.

Gelegentlich begegnest Du kleinen Elfen, die auf dem momentanen Schirm umherspringen und Sacke tragen. Wenn Du ihnen nachlaufst und sie ein wenig anschubst, werden sie Gegenstände fallen lassen – Zaubertöpfe oder Energiestangen. Wenn Du über einen der Zaubertöpfe gehst, wird er den Zauberreserven Deiner Spielfigur zugefügt. Das gleiche gilt für die Energiestangen, die Deinen Vorrat jeweils um eine Einheit erhöhen werden.

Sei vorsichtig bei den Elfen, die manchmal erscheinen, wenn Du Dich nach einer Mission ausruhest. In der Finsternis werden es einige versuchen, Deine Zaubertöpfe zu stehlen. Du mußt dann so schnell wie möglich wieder aufwachen, um das zu verhindern und von diesen Besuchern auch für Dich weitere Zaubertöpfe und Energiestangen zu gewinnen....

Jedesmal, wenn Dein Charakter einen Zauber auslost, wird alle Zauberkraft in Form der momentanen Zaubertöpfe (in der Statustafel aufgezeigt) verbraucht. Der Bann konnte stark genug sein, um alle feindlichen Wesen auf dem momentanen Schirm zu vernichten. Sollten Deine Gegner aber besonders kraftig oder der Stand Deiner Zauberkräfte etwas niedrig sein, könnten sich einige von Death Adders Gefährten wieder erholen und den Kampf weiterführen.

## STÄRKE UND CREDITS

Du beginnst das Spiel mit drei Leben, die in Starke-Einheiten aufgeteilt und unten auf dem Schirm in Form einer Leiste aufgezeigt werden. Diese Leiste ist Deine Treffer-Anzeige, d.h. jedesmal, wenn Deine Figur getroffen wird, verliert sie an Stärke, die Du dann wieder ersetzen kannst, es sei denn, Du zwingst einen der Elfen, eine Energiestange fallen zu lassen...

Wenn alle Leben verloren sind, ist das Spiel zu Ende und die Punktetafel erscheint.

# IVAN 'IRONMAN' STEWART'S SUPER OFF ROAD

## Rennsport im Stadion - Das Geländeerlebnis

Dein Ziel ist ganz einfach: Dich in einer Rennserie im Stadion als bester Geländefahrer durchzusetzen. Vier Teilnehmer - bis zu drei können vom Computer übernommen werden - konkurrieren auf acht Rennstrecken, die jeweils im und auch gegen den Uhrzeigersinn gespielt werden können. Das heißt, es gibt 16 Spielmöglichkeiten.

Diese Konvertierung, basierend auf dem amerikanischen Arcade-Spiel "Ivan 'Ironman' Stewarts Super Off-Road", ist eine genaue Wiedergabe des Originalspiels. Wie im Original, werden am Anfang die Daten der einzelnen Spieler eingegeben, die dann später auf dem Bildschirm für hohe Punktezahlen und die

Gewinnerliste verwendet werden. Zuerst mußt Du Dich mit einem Namen (aus drei Buchstaben) identifizieren - benutze den Joystick oder die Tastatur, um den Cursor auf die verschiedenen Buchstaben zu positionieren. Durch Drücken auf Feuer wird die Wahl dann in das entsprechende Feld gesetzt.

Wie im echten Geländeerlebnis wird nun nach dem Geburtsdatum des Teilnehmer gefragt. Die Dateneingabe folgt dem amerikanischen Muster, zuerst der Monat und dann der Tag, eingegeben wird.

Als Letztes mußt Du nun eine Staatsangehörigkeit auswählen. Bewege den Cursor über den Schirm und drücke auf Feuer, wenn er sich auf der von Dir gewünschten Landesflagge befindet.

Sobald alle Spieler diesen Vorgang beendet haben, kann das Rennen an sich beginnen.

## Geld, Runden und Leben

Am Anfang einer neuen Saison stehen alle Teilnehmer auf gleicher Ebene, d.h. niemand hat Geld auf dem Konto, und alle besitzen drei Leben in Form von Credits im Wert von \$200 000. Geld kann beim Rennen eingesammelt werden: Dollarsäcke erscheinen gelegentlich auf der Rennstrecke, und der erste, der über einen Sack fährt, erhält dessen Inhalt. Ähnlicherweise erscheinen Nitro-Behälter - wo immer möglich sollst Du diese aufsammeln, denn Nitros kosten sonst \$10 000 und können nur vor Beginn eines Rennens gekauft werden. Die während des Rennens gesammelten Nitros dürfen sofort verwendet werden.

## **Geldpreise werden natürlich auch verliehen.**

Sobald einer der Fahrer vier Runden geschafft hat, ist das momentane Rennen beendet, und er wird zum Sieger ernannt. Die weiteren drei Teilnehmer werden automatisch, je nach ihrer Position eingereiht.

Als Gewinner bekommst Du \$100 000, an zweiter Stelle \$90 000 und als dritter \$80 000 auf dein Konto. Auch wenn Deine Geschicklichkeit noch nicht sehr beeindruckend ist, erhältst Du immerhin \$70 000 für den vierten Platz. Insbesondere sind die vom Computer gesteuerten Autos zu beachten, denn jeder Spieler, der von einem besiegt wird, verliert einen Credit.

Für jede \$1000, die Du beim Rennen gewinnst, bekommst Du einen Punkt. Diese Punkte entscheiden die Gewinnerliste und den Stand der Teilnehmer auf der High Score Tabelle am Ende der Saison.

Zu Spielbeginn besitzen alle Teilnehmer drei Leben. Wird man von einem computergesteuerten Auto besiegt, geht eins Deiner Leben verloren.

Nach jedem Rennen erscheint der Status-Bildschirm (Awards Screen), der die Position aller Teilnehmer aufzeigt, sowie den Anteil an gewonnenem und durch Bonuse aufsammltem Geld.

Solltest Du einen Credit verlieren, aber noch einen übrig haben, beginnt ein Zähler zu ticken. Du kannst Dich nun entscheiden weiterzuspielen, indem Du auf Feuer drückst, bevor der Zähler null erreicht. Sollte der "Continue Play?"-Zähler den Nullstand erreichen, dann mußt Du aus dem momentanen

Spiel austreten und den Sieg den drei anderen Spielern überlassen.

### ***Im Speed Shop einkaufen***

Das Speed Shop-Menü erscheint zwischen den Rennen. Du kannst dort Deinen Geldvorrat verwenden. Die Anzeige oben gibt an, über wieviele Leben Du noch verfügst und wieviel Geld Du zusammengehäuft hast.

Fünf nützliche Gegenstände sind in dem Laden zu kaufen, und alle werden die Leistung Deines Wagens erhöhen. Auf den Anzeigen in den entsprechenden Kästchen kannst Du sehen, wieviele von jedem der fünf Zubehöre Dein Wagen schon hat.

Zum Einkaufen bewegst Du den Cursor auf die Anzeige des Gegenstands, den Du kaufen willst. Drücke auf Feuer, um ihn zu kaufen (solltest Du versuchen, einen Gegenstand zu kaufen, der für Dich zu teuer ist, dann wird einer Deiner Credits automatisch gegen \$200 000 eingetauscht).

Sind Deine Käufe erledigt, wähle die "Next Race"-Anzeige, um wieder auf die Rennbahn zu gelangen.

### ***Nitro Treibstoff-Einheiten***

Von diesen kannst Du bis zu 99 erwerben, es sei denn, Du hast genügend Geld oder Du bist Experte beim Einsammeln während des Rennens. Die Rundenanzeige (lap counter), die während des Rennens erscheint, gibt an, wieviele Nitros jeder Fahrer noch in Reserve hat.

Drücken des Feuerknopfes oder der Nitro Taste während des Rennens verbraucht jeweils ein Nitro (falls Du über eins verfügst). Wenn Du ein Nitro eingibst, erhält Dein Wagen kurzfristig

sensationelle Geschwindigkeit, indem dieser Supertreibstoff verbraucht wird.

Benutze Nitros zu Beginn eines Rennens, um Dich an die Spitze zu setzen und auch, wenn immer Du Dich (hoffentlich nur selten!) an letzter Stelle befindest.

### **Reifen**

Es gibt fünf Reifenklassen. Je höher die Klasse, desto besser greift der Wagen auf der Rennbahn und desto geringer ist die Schleudergefahr. Auch bei Kurven erhöht sich die Leistung.

### **Stoßdämpfer**

Es gibt fünf verschiedene Stoßdämpfer, die an Deinen Wagen montiert werden können - je mehr montiert sind, desto weniger holpernd die Fahrt. Der dadurch verbesserte Griff der Räder erhöht die Beschleunigung und verbessert die Kurvenlage Deines Wagens.

### **Beschleunigen**

Durch sorgfältiges Auf-Leistung-Bringen kann Dein Wagen seine Höchstgeschwindigkeit schneller erreichen. Du kannst bis zu fünf Beschleunigungs-Einheiten (Acceleration Units) erwerben, und die Leistung erhöht sich jedes Mal, wenn Du eine kaufst.

### **Höchstgeschwindigkeit**

Dieses Zubehör erhöht die Geschwindigkeit, die Dein Wagen ohne Hilfe von Nitros erreichen kann. Hast Du mal fünf Höchstgeschwindigkeits-Einheiten (Top Speed accessories) montiert, dann fährt Dein Wagen mit maximaler Geschwindigkeit, die dann nur durch Nitros weiter erhöht werden kann.

## **STEUERUNG**

Die Amstrad CPC- und Spectrum-Versionen können von ein oder zwei Spielern gespielt werden. Bei allen anderen Versionen können gleichzeitig bis zu drei Spielern teilnehmen.

### **Amiga und ST**

Im Attract-Modus schaltet F1 die Musik und Soundeffekte ein, F2 nur die Musik und F3 nur die Soundeffekte. F4 schaltet Musik und Sound aus, und mit F10 verläßt man diese Option.

Spieler 1 (roter Wagen)  
benutzt Joystick Port 1

Hoch - Beschleunigen  
Runter - Bremsen  
Links - Links  
Rechts - Rechts  
Feuer - Nitro

Spieler 2 (gelber Wagen)  
benutzt Joystick Port 0

Hoch - Beschleunigen  
Runter - Bremsen  
Links - Links  
Rechts - Rechts  
Feuer - Nitro

Spieler 3 (blauer Wagen)  
benutzt die Tastatur

/.SHIFT (LINKS), LEERTASTE - Beschleunigen  
QWASZXUIJKM oder , - Links  
ERDFCVOPL oder; - Rechts  
ALT oder SHIFT (RECHTS) - Nitro

Bremsen erfolgt automatisch, wenn die Beschleunigungstaste losgelassen wird.

Während des Spiels ergibt HELP eine Spielpause, und ESC bricht ein angehaltenes Spiel ab.

### **C64/C128**

Spieler 1 (roter Wagen)  
benutzt Joystick Port 2

Hoch - Beschleunigen  
Runter - Bremsen  
Links - Links  
Rechts - Rechts  
Feuer - Nitro

Spieler 2 (gelber Wagen)  
benutzt Joystick Port 1

Hoch - Beschleunigen  
Runter - Bremsen  
Links - Links  
Rechts - Rechts  
Feuer - Nitro

Spieler 3 (blauer Wagen)  
benutzt die Tastatur

: - Beschleunigen  
/ - Bremsen  
@ - Links  
Pfeiltaste (hoch) - Rechts  
; - Nitro

Während des Spiels ergibt RUN/STOP eine Spielpause, und CLR/HOME bricht ein angehaltenes Spiel ab.

### **Amstrad CPC**

Spieler 1 (roter Wagen) und Spieler 2 (weißer Wagen) können wählen, ob sie den Joystick oder die Tastatur verwenden wollen.

#### **Joystick**

Hoch - Beschleunigen  
Runter - Bremsen  
Links - Links  
Rechts - Rechts  
Feuer - Nitro

#### **Tastatur**

K - Beschleunigen  
M - Bremsen  
Z - Links  
X - Rechts  
LEERTASTE - Nitro

#### **ODER**

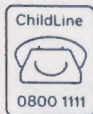
, - Beschleunigen  
- - Bremsen  
A - Links  
Z - Rechts  
LEERTASTE - Nitro

Während des Spiels ergibt die Taste P eine Spielpause, und Q bricht ein angehaltenes Spiel ab. Die Taste 1 schaltet die Musik im Spiel ein und aus.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does affect your statutory rights.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.



**ocean** is a registered trademark.